Massimo Rotundo - Marco Vignati

Sei lezioni sul fumetto

Manuale pratico per diventare fumettisti

Dino Audino editore

Massimo Rotundo - Marco Vignati

Sei lezioni sul fumetto

In collaborazione con

Indice

Presentazione

Sei lezioni. Sei argomenti attraverso i quali viene sviscerato il mestiere del fumettista. Sei viaggi all'interno di una forma espressiva a metà tra l'arte e l'artigianato.
Questo corso è una guida pratica sulle tecniche fumettistiche, sui trucchi del mestiere, sugli esercizi necessari per migliorare. Il testo si avvale di parecchia documentazione grafica, tra cui alcuni inediti di Massimo Rotundo. L'approccio e il linguaggio utilizzati sono quelli di una bottega d'arte, piuttosto che di una università o di una accademia. La nostra convinzione, infatti, è che un approccio eccessivamente teorico non si sposi con lo spirito molto artigianale, pratico e istintivo del fumetto.
Piuttosto che un dotto seminario, queste sei lezioni sono semplicemente un mettere a disposizione dei lettori la nostra personale esperienza. Ci sono esempi, consigli, opinioni e, soprattutto, moltissimi esercizi.
L'impegno maggiore nell'insegnare la tecnica del disegno e i rudimenti del mestiere, per un autore di fumetti, è rendere visibile e comprensibile ciò che ha assimilato, imparato e limato, molte volte inconsciamente, negli anni di lavoro. Compito non facile, avendo risolto spesso dei problemi con la pratica giornaliera. La fatica sta nel ricostruire i percorsi personali e nell'analizzare e sezionare il proprio disegno, in nozioni semplici e utili che arrivino all'allievo.
Questo libro è dedicato a quelli come noi, che pensano si possa migliorare con il lavoro. Il talento, la predisposizione per il disegno e per la scrittura spesso non bastano. C'è bisogno dell'applicazione e dello studio. Una ricerca costante per correggere gli errori, superare i propri limiti, senza perdere l'identità.
Nei vari campi dell'immagine, le alchimie del successo si avvalgono spesso del periodo storico o delle mode del momento e, ovviamente, della bravura o addirittura della genialità dell'autore. Ma la novità ha un tempo determinato, e conoscere il mestiere consente di rimanere a "galla", avere delle basi solide che permettono di lavorare per qualsiasi progetto senza snaturarsi. Il rigore e la metodologia professionale aiutano a concretizzare le idee e far diventare la passione per il disegno anche una professione.
Il libro è a due voci. Il carattere tondo identifica le parole di Marco Vignati. Il carattere corsivo identifica le parole di Massimo Rotundo.
Si passa agevolmente dalla forma della comunicazione a due voci verso il lettore alla forma del dialogo tra i due autori, alla forma dell'intervista a Massimo Rotundo. Tutto questo nel tentativo, speriamo riuscito e apprezzato, di restituire al lettore la spontaneità con cui abbiamo realizzato questo testo. Un po' come se fosse un dialogo tra addetti ai lavori, uno scambio di opinioni, un blog.
Particolare importanza è riservata ai disegni selezionati e proposti, dei quali vengono sottolineati gli elementi da osservare per trarre insegnamento. Proprio come in una bottega, il nostro metodo di insegnamento non è quello di salire in cattedra ma quello di mostrare dei lavori che hanno funzionato, e quindi possono essere da esempio a chi vuole apprendere.

Premessa

UNA RIFLESSIONE SUL FUMETTO E SULLE ARTI FIGURATIVE

ROTUNDO
È un fatto che lo studio della figura sia stato fondamentale per l'intera storia dell'arte. Il virtuosismo tecnico e l'abilità di raffigurare la nostra vita, la religione, la politica, l'etica, sono stati strumenti essenziali per tanti artisti.
Si pensi adesso all'Ottocento, un periodo storico di rivoluzioni e stravolgimenti, con le sue invenzioni e scoperte. L'arte ne ha accompagnato le contraddizioni, le esaltazioni, i profondi cambiamenti della visione estetica. In particolare dopo la scoperta della fotografia, ci si è però interrogati sulla funzione delle arti grafiche. Si è messo in discussione il valore dell'abilità tecnica e il virtuosismo nell'esecuzione dell'immagine. Si è messa in discussione la stessa utilità della pittura.
Siamo tutti figli del XIX secolo, come teorizza argutamente Claudio Strinati in Il mestiere dell'artista. *Dal quadro di David* Il giuramento degli Orazi, *che apre le porte all'Ottocento, agli impressionisti, il dilemma è sempre il medesimo: che funzione ha l'arte? Serve a qualcosa? Deve essere una semplice imitazione della natura? È sufficiente una mera riproduzione della realtà?*
Dall'inizio del XX secolo, le avanguardie hanno estromesso il figurativo dall'arte che conta. La rappresentazione della realtà, per certi versi, è parsa superata dalla fotografia.

VIGNATI
Sempre più l'arte figurativa ha cercato strade nuove, che hanno allontanato la pittura da un tentativo di rappresentazione oggettiva della realtà (a quello ci pensava la fotografia) e l'hanno condotta verso una rappresentazione soggettiva della realtà. Ne è scaturito uno dei periodi più interessanti della storia dell'arte, con le varie correnti impressionistiche ed espressionistiche. Il processo ha poi portato alla scomposizione della figura (Cubismo, Futurismo) fino alla sua completa dissoluzione nell'Astrattismo.

Ma l'arte figurativa esiste ancora. Per adesso non avrà forse accesso ai musei. Però è lì, in forma accademica o sperimentale, cinematografica o fotografica.

Probabilmente molta della potenza espressiva delle arti figurative è confluita nel fumetto stesso, che in parte ha raccolto la funzione narrativa della pittura. Il fumetto ha infatti recuperato l'importanza della figura e ha vissuto una stagione d'oro in virtù della sua capacità, a differenza del cinema e della televisione, di consegnare al fruitore un'opera da poter guardare e riguardare, da poter scorrere avanti e indietro a piacimento, da poter godere rimanendo sdraiati in poltrona oppure seduti su un treno o in una sala d'aspetto del dentista.

A sua volta il fumetto ha rischiato di perdere il suo ruolo in seguito all'ingresso nelle case di videoregistratori e computer. Anch'essi, infatti, permettono una fruizione dell'immagine a piacimento. Si può guardare e riguardare la scena di un film come e quando si vuole, ad esempio. Con i computer portatili si possono anche guardare film, fotografie e illustrazioni sulla sedia di una metropolitana o durante una noiosa lezione universitaria.

Quello che negli ultimi anni ha fornito nuova linfa al fumetto, a mio avviso, è la ricerca di un linguaggio nuovo, che ha recuperato le suggestioni del cinema (laddove inizialmente il fumetto guardava molto di più alla letteratura di genere) e ha trovato uno stile grafico e un'accuratezza tecnica che spesso sono valsi da modello per altre forme d'arte, per l'impostazione grafica di alcune riviste, per una certa comunicazione e grafica pubblicitaria.

1 – Massimo Rotundo, *I Tarocchi di Atlantide* (Lo Scarabeo)

L'arte figurativa è fondamentale per noi fumettisti e illustratori. Ed è proprio da qui che cominceranno le nostre lezioni sul fumetto: dalla figura.

Nello studio della figura, un ruolo fondamentale è giocato dal disegno dal vero, disciplina imprescindibile per imparare a disegnare. Qualunque sia la tecnica cui si desidera approdare, umoristica o realistica, il disegno dal vero è essenziale per affinare il senso della tridimensionalità e

delle componenti chiaroscurali e per imparare il mestiere del disegnatore. Dare corpo alle immagini, rendere credibili le figure chiamate a narrare la storia, è fondamentale per un autore di fumetti. Disegnare un drago senza saper trasmettere al lettore l'illusione che possa davvero esistere priverebbe il racconto di coinvolgimento e renderebbe vano qualsiasi sforzo artistico.

Anche lo studio del paesaggio dal vero è un momento importante per la conquista della tecnica e dello stile. La figura nel paesaggio, la profondità dello spazio, l'illusione della prospettiva, sono dei temi ricorrenti quando si disegna una storia. Deve esserci nel bagaglio di un buon disegnatore la capacità di creare uno sbalorditivo ed emozionante effetto tramite una scenografia ben riuscita.

Si può cominciare con degli esercizi propedeutici al disegno en plein air, *usando delle fotografie, oppure dei frame cinematografici o televisivi.*

Nelle figure 4 e 5 ci sono due miei acquerelli che appartengono a una serie che ha per tema la figura nel paesaggio. Sono basati su delle memorie visive.

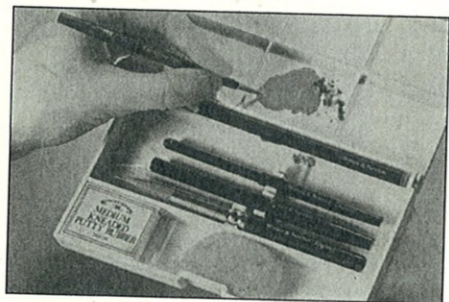
Ci si può poi immergere nel disegno dal vero del paesaggio facendo una passeggiata, accompagnati da un semplice blocco di carta e una matita, divertendosi a realizzare scorci, architetture e scene di vita.

La rivista belga Geo *ha ingaggiato uno stuolo di disegnatori famosi per realizzare una sorta di reportage disegnato nei vari angoli di mondo. Consiglio di imitarli: portate nelle*

2 – Massimo Rotundo, *Batman* (inedito)

3 – François Schuiten,
il manifesto di *Angoulême*

4 – Massimo Rotundo, *Ritorno dalle Crociate*

5 – Massimo Rotundo, *Notte di San Lorenzo*

6 – Cofanetto pennelli retrattili per disegno dal vero (Field Brush Box)

7 – Lorenzo Mattotti, *Angkor*

8 – Lucca novanta, *Scuola d'Atene*

vostre vacanze gli strumenti di lavoro. Servirà come allenamento, eserciterà il colpo d'occhio e costituirà una fondamentale tappa di avvicinamento a una maggiore padronanza tecnica.

L'idea di vivere il proprio sentirsi disegnatori in qualsiasi momento della giornata, anche e soprattutto quando si è fuori casa, è estremamente importante. Soprattutto in un'era come quella contemporanea, in cui l'accesso a qualsiasi immagine è estremamente facilitato dai mezzi tecnologici a disposizione, si corre il rischio di impigrirsi, di diventare autoreferenziali. Si corre il rischio, in altre parole, di arrivare al fumetto che copia il fumetto, o altre forme espressive similari. Invece è dalla realtà che bisogna attingere, prima di ogni altra cosa. Perché è la realtà che accompagna l'immagine con la sua suggestione. Ed è compito dell'artista filtrare questa suggestione e restituirla al lettore con la propria sensibilità e il proprio stile.

Iniziamo questo percorso con la consapevolezza, come professava il sommo Leonardo, che spesso è meglio conoscere le cose, piuttosto che saperle. I nostri saranno una serie di consigli, nozioni e metodologie che ci hanno consentito, nel bene o nel male (agli altri il giudizio) di condurre questo mestiere. Ci siamo avvalsi, nel corredare questo nostro lavoro, di molte immagini di altri disegnatori (tanti altri ne avremmo inseriti), nella convinzione che il processo di ricerca sia un cammino comune.

Capitolo primo

DISEGNI*

VIGNATI

Qualsiasi fumettista, soprattutto se di lungo corso, ha con sé, nei suoi cassetti e nella sua testa, un importante campionario di immagini dove attingere per creare i propri disegni. Un tempo si tenevano dei veri e propri scaffali pieni di documentazione fotografica o disegnata. Ai giorni d'oggi, con Internet, non è più necessario ingombrare tanto spazio con foto e ritagli di giornale. È anche obiettivamente più facile trovare foto di ogni tipo da cui trarre documentazione e ispirazione.
Le foto possono essere usate anche per esercitarsi, per imparare, per affinare la propria tecnica di rappresentazione grafica. Ricavare un disegno da una foto è certamente più semplice che non ricavarlo da un'osservazione dal vero. Nel primo caso la realtà è già bidimensionalizzata.
Tuttavia la creazione di un'immagine dall'osservazione diretta è un metodo antichissimo e imprescindibile. Insegna a interpretare la realtà, semplificarla, commutarla da tre a due dimensioni. Chi impara a disegnare dal vero, non avrà difficoltà a disegnare da una foto. Probabilmente sarà anche facilitato nel disegno a memoria, perché cimentarsi dal vero esercita la mente e favorisce il processo di appropriazione delle forme archetipe degli oggetti sui quali ci si cimenta.

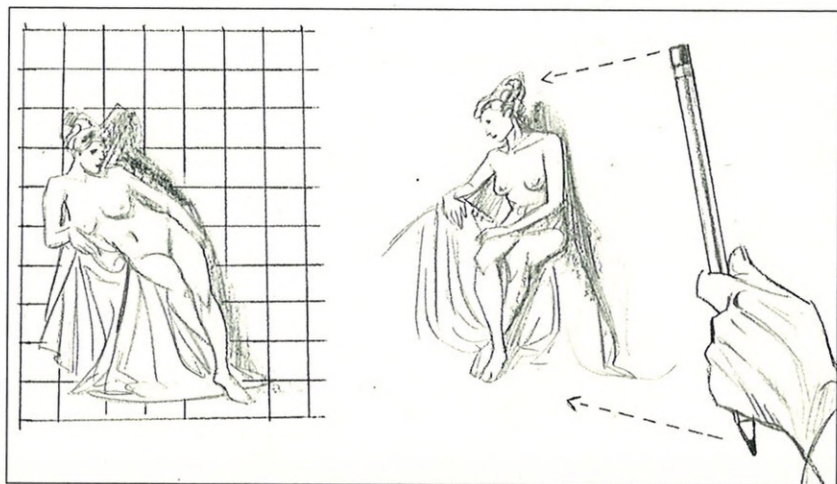
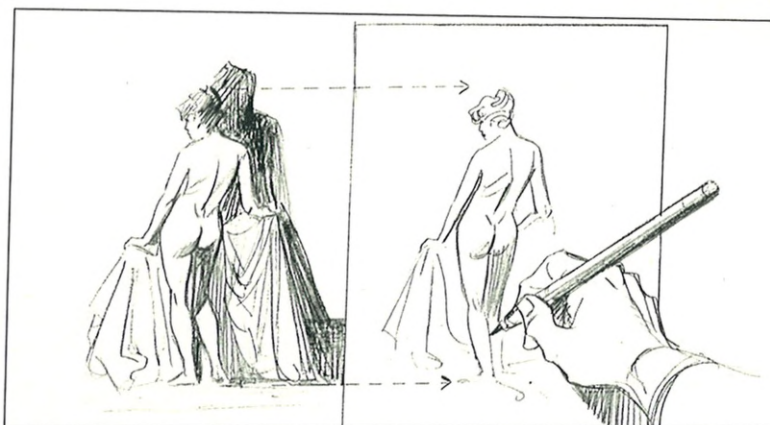
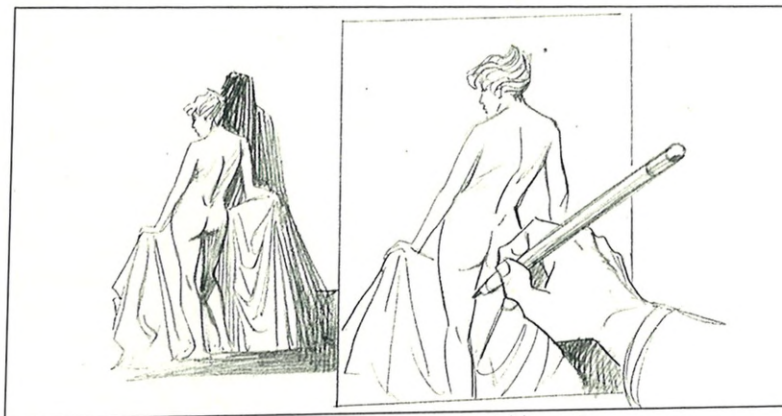
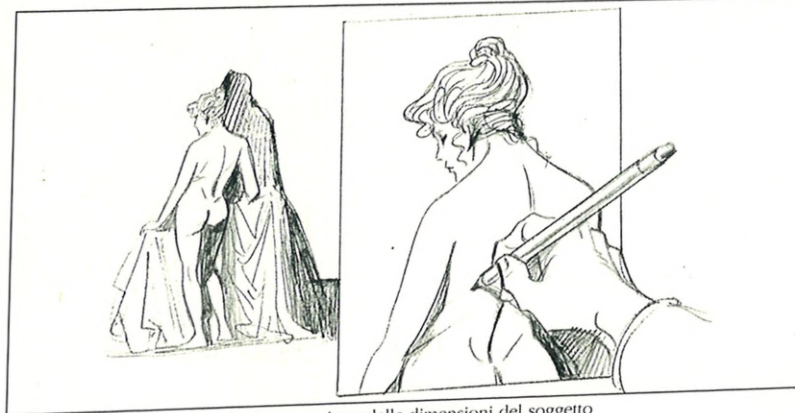
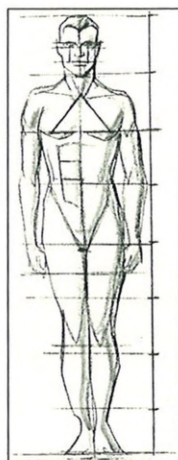
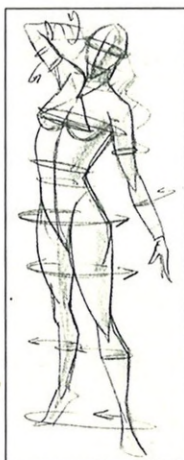
ROTUNDO

Suggerisco anche di osservare il lavoro dei grandi del passato. Analizzare le loro tecniche, i loro punti di vista, e confrontarli con i nostri, aiuta a capire quanto la nostra osservazione della realtà sia influenzata dai gusti del momento.
Ritengo utile, al fine di apprendere al meglio la tridimensionalità e i valori plastici, l'uso di tecniche di modellato (plastilina, creta). Per riprodurre la tridimensionalità sulla carta, sarà poi necessario un sapiente uso dei chiaroscuri.

---

*I disegni a corredo del presente paragrafo sono stati tutti realizzati da Massimo Rotundo, con alcune eccezioni indicate in didascalia.

Una serie variegata di mine è lo strumento base di chi si vuole cimentare con il disegno dal vero. Diverse gradazioni di mine sono infatti importanti per dare modulazione alla linea. Per i bozzetti o i disegni veloci è opportuno usare mine morbide. Per il clean up *(disegno pulito) occorre usare mine dure. Per comodità si potrebbe usare una matita con micromine 0,5 di tipo 2H, HB e 2B.*
Inoltre è bene avere sempre con sé una gomma pane, per alleggerire i tratti, senza cancellarli. Per i tratteggi o le sfumature si possono usare anche carboncini e pastelli.

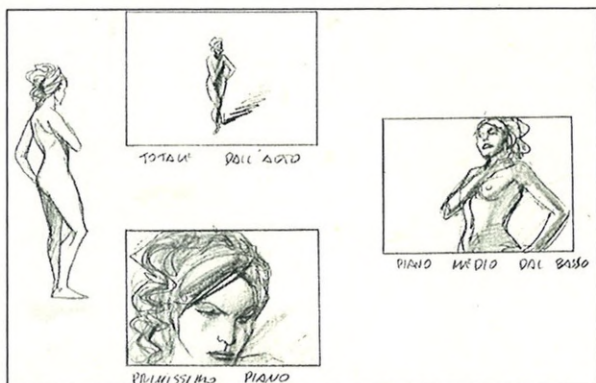
Nella rappresentazione dal vero della figura umana, la grande difficoltà è quella di rispettare le proporzioni. Per aiutarsi, uno dei metodi accademici più usati è quello della misurazione delle grandezze attraverso la matita. Si punta la matita tra sé e il modello, si chiude un occhio, e si fissa con un dito l'altezza di ciò che si vede (fig. 1). L'uso del reticolo è un ulteriore strumento di facilitazione per la ricerca delle giuste proporzioni. Se si riproduce il soggetto sul foglio alla stessa grandezza di come lo si vede (fig. 2), il lavoro diventa certamente più semplice.
La grandezza e lo spazio della figura possono essere decisi dall'autore, memorizzando forme, linee e proporzioni per riportarle su foglio (fig. 3). Ovviamente si tratta di un passo successivo rispetto alla tecnica precedente.
Più si disegna in grande, maggiore è la difficoltà di realizzazione dell'opera (fig. 4). Un disegno piccolo può essere tenuto sotto controllo con una certa semplicità. Per aiutarsi, sarebbe bene allontanarsi ogni tanto dal foglio, per avere il colpo d'occhio d'insieme e verificare se si stanno rispettando le proporzioni. Per esercitarsi nel disegno in grande scala, è utile sperimentare la riproduzione dei singoli dettagli.

1 – Misurazione delle grandezze attraverso la matita

2 – Impostazione delle dimensioni del soggetto

3 – Impostazione delle dimensioni del soggetto

4 – Impostazione delle dimensioni del soggetto

5 – Proporzioni del corpo umano

6 – Studio dei volumi

7 – Sketch draft silhouette

Anche quando ci si cimenta nel disegno dal vero di un modello, è bene tenere presente la teoria su quelle che sono le corrette proporzioni di un corpo umano (fig. 5). Questo facilita l'impostazione della figura nello spazio e la riproduzione delle misure della sagoma sul foglio. Ci si può concentrare sulle forme anziché sulla ricerca delle misure.

Nel disegnare i volumi è importante cercare la tridimensionalità. Ci si può aiutare tracciando delle circonferenze attorno alla figura, come se questa fosse trasparente (fig. 6).

Un esercizio che l'aspirante fumettista dovrebbe fare spesso è quello dello "sketch draft silhouette" *(fig. 7). Consiste nel disegnare il modello in maniera veloce, d'istinto, usando la doppia linea. È una buona base per applicare schemi e proporzioni. È utile per realizzare storyboard. Insegna a ricercare l'immediatezza, il colpo d'occhio, la dinamicità. Le pose devono essere rapide, massimo tre minuti.*

Altro esercizio è partire da un disegno dal vero e poi immaginare lo stesso soggetto da più angolazioni (fig. 8).

8 – Stesso soggetto da più angolazioni

9 – Carbothello

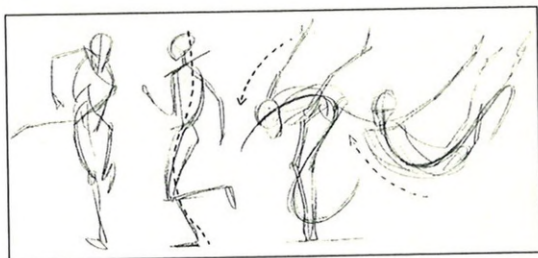
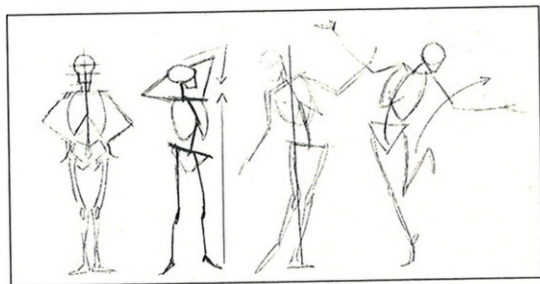
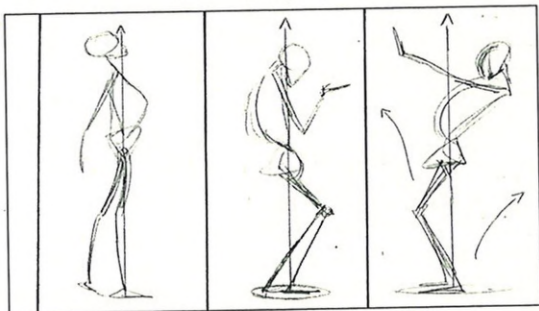
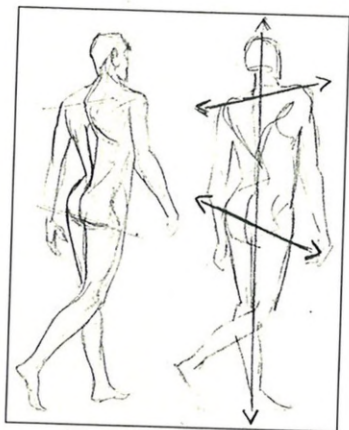
La tridimensionalità della figura si ottiene attraverso la ricerca della rotondità delle forme, ma anche attraverso le ombre e le sfumature. Nel primo caso è certamente utile l'esercizio di tracciare delle circonferenze attorno alla figura. Nel secondo caso occorre osservare le zone scure e riprodurle attraverso la matita. La ricerca delle sfumature con una matita morbida o un *carbothello* (carboncino colorato) è facilitata rispetto agli strumenti tradizionali dei fumetti. È possibile riprodurre l'intensità dei neri con una certa gradualità. C'è una semplificazione della realtà meno spinta rispetto a quella cercata dai fumettisti con il pennarello o con la china.
Questa tecnica è quindi soltanto un primo passo per il raggiungimento della vera e propria sintesi fumettistica, ma è un buon esercizio.

Nella figura 9 c'è un esempio di disegno realizzato con il carbothello, o sfumino. È stato steso con le dita un velo di sfumino per creare

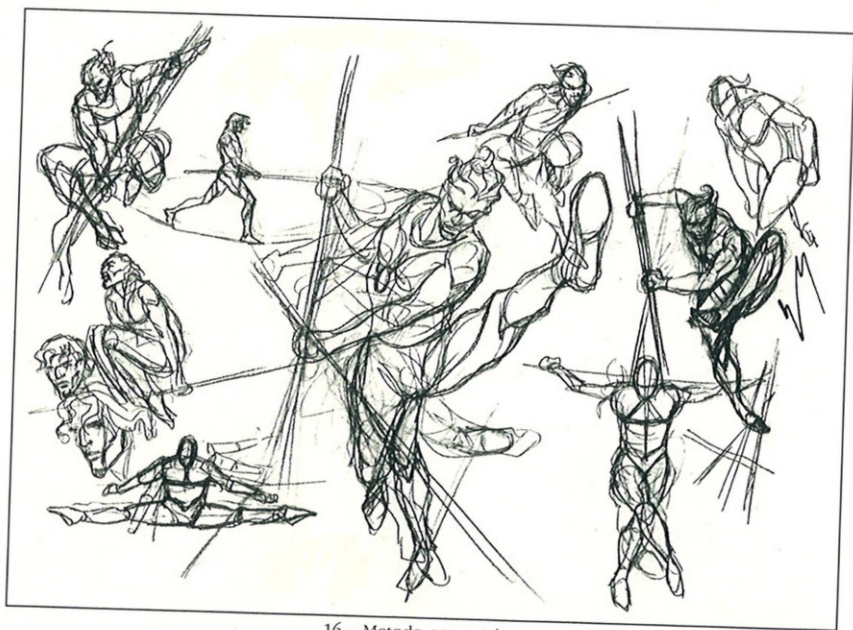
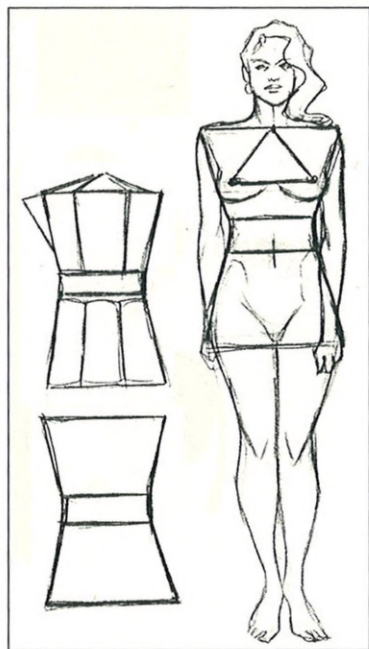
10 – Dal realistico al platonico

11 – Dal realistico al platonico

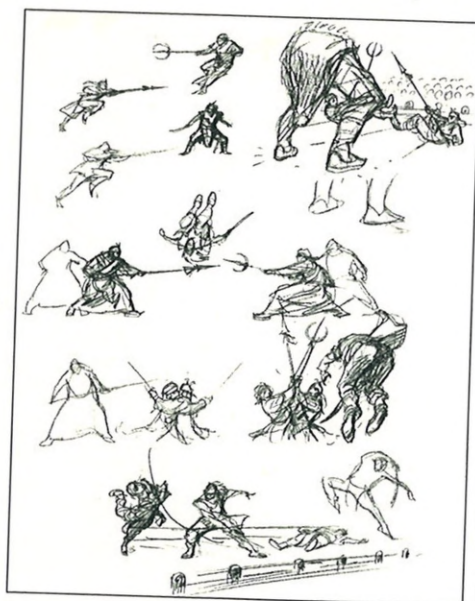
un incarnato morbido e realistico. Nelle accademie l'uso degli sfumini è visto come una scorciatoia poco artistica. Noi fumettisti lavoriamo però in funzione della stampa, e questa tecnica offre ottimi risultati in termini di riproducibilità in stampa.
Un esercizio che consiglio è quello presentato nelle figure 10 e 11: "Dal realistico al platonico". Si disegna una modella dal vero, a luce piena. Si aggiunge una scenografia inventata. Sulla struttura anatomica realistica si applica poi il proprio stile grafico o pittorico. Questo consente di prendere confidenza con il passaggio dalla realtà alla sua riproduzione artistica in funzione del prodotto che si intende realizzare.

Un disegnatore di fumetti può definirsi veramente tale nel momento in cui ha acquisito padronanza sufficiente a realizzare disegni a memoria di discreta fattura.
Il disegno dal vero aiuta a capire la tridimensionalità della figura, le proporzioni, la plasticità. Lo studio dell'anatomia è essenziale per riprodurre i corpi con verosimiglianza, per capire le forme e metterle in relazione al movimento. Lo studio delle ombre è importante per conferire al disegno spessore e realismo. Tutto questo deve poi portare il disegnatore a creare dal nulla, cioè partendo da un foglio bianco, senza alcun modello cui potersi ispirare.
Un buon metodo per cercare il movimento e la plasticità delle figure umane è quello di partire dalle linee dinamiche (fig. 12), cioè quelle linee lungo le quali il corpo

12 – Linee dinamiche

13 – Studio degli equilibri

14 – Studio degli equilibri

15 – Inclinazioni e assetto del corpo in movimento

si muove, e da lì costruire, modellare e arricchire di dettagli il personaggio. Affinché la postura risulti credibile, sono importanti lo studio degli equilibri (figg. 13 e 14) e delle inclinazioni e assetto del corpo in movimento (fig. 15).
Per riuscire a disegnare a memoria è necessario molto esercizio. È però fondamentale, se davvero si vuole diventare fumettisti di professione, storyboard artist, illustratori, cartoonist. Imparare non è semplice. Esistono tuttavia delle scorciatoie, delle metodologie, degli esercizi che possono facilitare il compito.

Le metodologie che suggerisco per ottenere risultati con il disegno a memoria sono almeno cinque.
La prima è la geometria. Si possono usare delle figure geometriche e solidi di varie forme per semplificare le componenti di un disegno. Si cerca la sintesi estrema. Una volta impostato il disegno, si aggiungono dettagli e valori plastici (fig. 16).

16 – Metodo geometrico

17 – Donna-caffettiera

18 – Donna-caffettiera

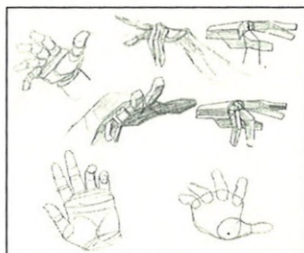
Nel disegno della donna-caffettiera (figg. 17 e 18), ho immaginato di sintetizzare le proporzioni di un corpo femminile racchiudendolo in una caffettiera. Muovendola, si possono trovare dinamismo ed elasticità più facilmente.
La seconda metodologia è quella che io definisco "delle impronte". Ogni forma ha una sua impronta che la rende riconoscibile. Se si riuscisse a carpirne l'essenza, l'anima, si faciliterebbe la costruzione del suo disegno. È un po' come osservare la forma da dietro un velo. Si perderebbero i dettagli, ma si arriverebbe in maniera più immediata a coglierne l'impronta (fig. 19).
La terza è quella delle strutture e delle linee. Come se ogni forma fosse di plastica trasparente, si cercano le linee interne ed esterne. È una metodologia abbastanza idonea per la ricerca della dinamica e per il disegno umoristico (fig. 20).
Quarto metodo è quello di imparare alcune forme "base" a memoria. Con l'esercizio si possono memorizzare alcuni elementi anatomici, o alcune forme strutturali nelle posizioni fondamentali (fig. 21).
Quinto metodo è quello dei moduli. Le forme si scindono in moduli semplici e ripetitivi. Poi ci si lavora sopra e si aggiungono dettagli (fig. 22). Si tratta di uno schema molto usato nel disegno dei supereroi.

19 – Metodo delle impronte

20 – Strutture e linee

21 – Forme a memoria

22 – Metodo dei moduli

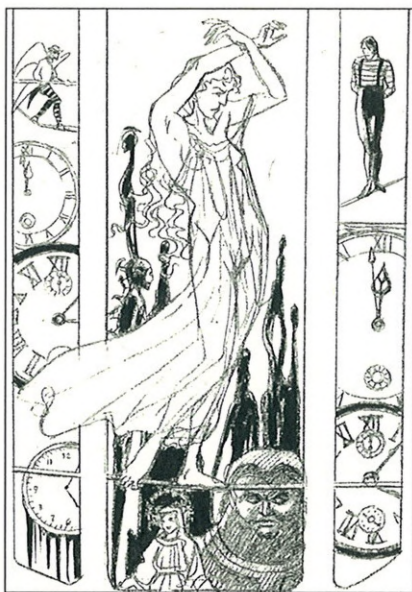
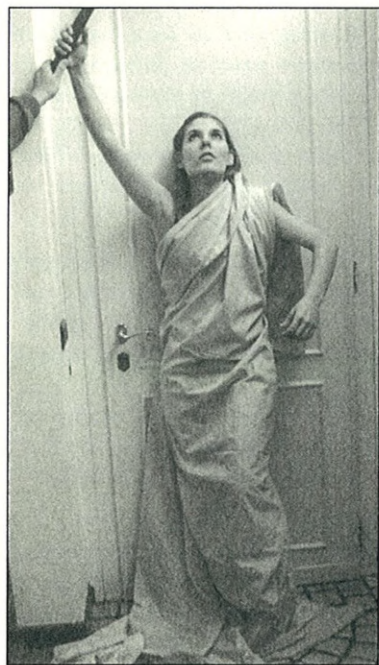
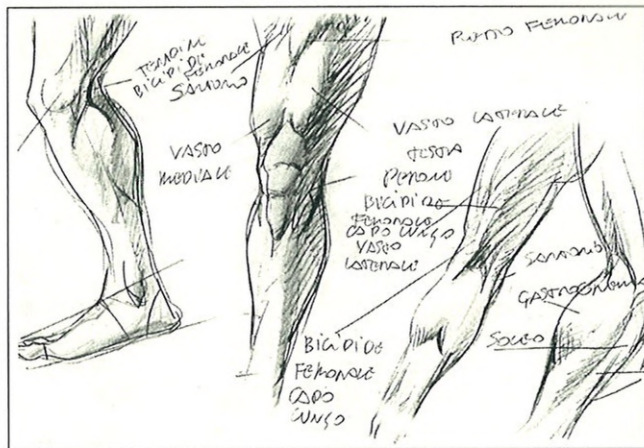
Una delle maggiori difficoltà per un disegnatore di fumetti è quella di realizzare mani e piedi. Si tratta di elementi molto complessi, che assumono forme assolutamente diverse a seconda della prospettiva da cui li si osserva. Le mani, in special modo, hanno anche un'importante funzione espressiva. Il loro movimento spesso determina gli stati emotivi della persona (fig. 23).

23 – Espressività delle mani

24 – Forma delle mani

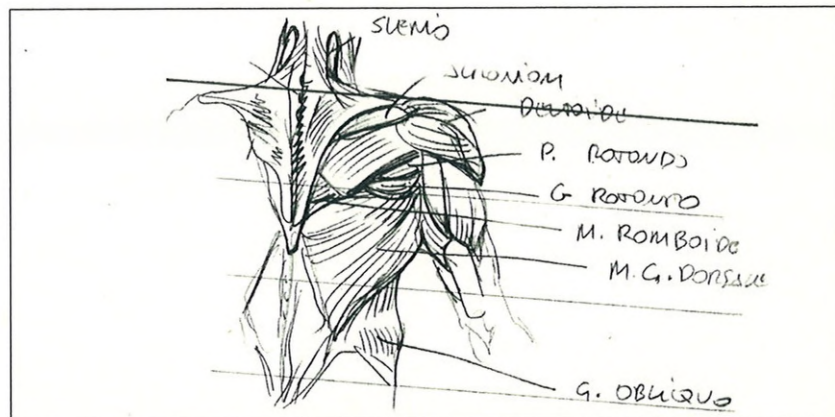
25 – Forma dei piedi

Un buon esercizio per le mani è quello di disegnare la propria mano nelle sue varie posizioni. Vale comunque lo stesso discorso fatto per la figura: semplificare la struttura attraverso la sintesi e la scomposizione dei singoli elementi in forme elementari (fig. 24).
Nel caso dei piedi si può usare la sagoma della scarpa come ingombro, in maniera da poter proiettare il piede nelle posizioni più difficili con minore fatica (fig. 25).

Per risolvere situazioni complicate si può usare la fotografia. Più spesso la foto è usata come documentazione, o per cogliere ombre particolari, pieghe dei vestiti, movimenti. Usare la fotografia per copiare l'immagine in maniera pedissequa comporterebbe una perdita dell'impronta personale, del proprio stile.
L'uso della fotografia può avere anche valore di esercizio. Il disegno fumettistico è sintesi e semplificazione. È l'arte di cogliere le linee e le ombre essenziali. Trasporre una foto in disegno può aiutare nella ricerca di questa sintesi.

Nelle figure che seguono si può notare l'opportunità di usare la fotografia esclusivamente per trovare un movimento (figg. 26 e 27), un'inquadratura, o per studiare un panneggio (figg. 28 e 29). Della foto va usata solo la traccia. Il disegno deve essere definito con il proprio stile, sintetizzando in maniera personale.

26 e 27 – Uso della fotografia per lo studio del movimento

28 e 29 – Uso della fotografia per lo studio del panneggio

30 – Anatomia delle gambe

31 – Anatomia della figura intera

32 – Anatomia della testa

33 – Anatomia della schiena

Oltre al disegno dal vero e ai vari schemi per impadronirsi delle forme della figura umana, molto utile è lo studio dell'anatomia. L'analisi grafica della miologia, attraverso un manuale o un libro con delle tavole grafiche sulla struttura del corpo umano, sia maschile che femminile, aiuta ad affinare la tecnica e a disegnare a memoria (fig. 30).

La complessità della raffigurazione umana non comprende soltanto i volumi e il dinamismo, ma anche l'emotività. Lo scrive Leonardo da Vinci: «[...] Farai le figure in tale atto il quale sia sufficiente a dimostrare quel che la figura ha nell'animo; altrimenti, la tua arte non sarà laudabile...». Flavio Caroli, nel suo libro Il volto dell'amore, *teorizza che da qui ha inizio il percorso dell'arte moderna occidentale, della psicologia e della psicoanalisi.*
Questo assunto ci costringe a imparare, specialmente per il disegno realistico, tutte le connessioni di forma, dinamica ed espressione.
È importante studiare con attenzione, per una finalità artistica e non medica, le forme esterne ossee e muscolari, sezionare i volumi, capire come le emozioni si traducono in movimento. Consiglio un libro di anatomia con disegni realistici e fotografici. È preferibile un disegno impersonale ma analitico piuttosto che un'interpretazione artistica dell'anatomia, che può essere creativa ma rimane certamente soggettiva.
Per i dettagli iperrealisti si possono consultare le riviste dei culturisti, che con la loro ipertrofia muscolare mettono in rilievo tutti i dettagli.
Per semplificare il disegno anatomico si può usare il metodo dei moduli (fig. 31), oppure proiettare le posizioni e i movimenti con la geometria, usandola come base per un disegno più approfondito (fig. 32).
Alcune parti del corpo, come la schiena (fig. 33), sono difficili da riprodurre con il disegno. La schiena non offre punti di riferimento precisi. Con il movimento si modifica in continuazione. Per capirne di più è opportuno usare dei giochi di luce e i contrasti delle ombre, magari con l'ausilio del disegno dal vero (fig. 34).

34 – Disegno dal vero

Altra disciplina fondamentale per capire a fondo l'anatomia è il modellato, sia manuale che digitale. Scolpendo e plasmando, con la plastilina o con il computer, si apprende e si memorizza tutta la mappa muscolare in maniera tridimensionale. Nella scuola dove insegno (la Scuola Romana dei Fumetti) facciamo spesso corsi di modellato tradizionale e di modellato in 3D (figg. 35 e 36).

35 – Modello scultura per animatronic (realizzato per il film *Wolfman*)

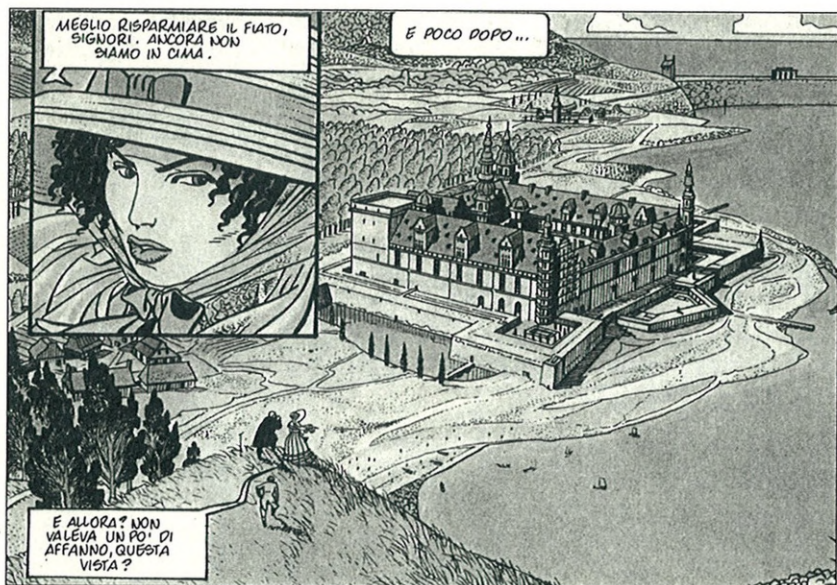
Finora si è parlato in prevalenza del disegno della figura umana. Attenzione particolare deve però essere riservata anche alle scenografie. Uno sfondo ben realizzato aggiunge drammaticità e credibilità alla scena. In molte produzioni, quello del "fondinista" è addirittura un mestiere.

All'inizio della mia carriera da fumettista, fu per me spontaneo approfondire le cognizioni scolastiche che avevo della prospettiva.
Lavoravo in uno studio dove la produzione seriale portava a creare dei team, nell'ambito dei quali ognuno ricopriva un compito specifico; il mio era quello di "fondinista": colui che compone, arreda e disegna le ambientazioni di ogni vignetta.
Ben presto capii che le mie conoscenze scolastiche non bastavano, e che l'invenzione dei luoghi fumettistici, la sintesi grafica richiesta, l'inserimento armonico dei bianchi e dei neri, richiedevano qualcosa che andava oltre. Richiedevano intuito.
Quello del fumetto era un linguaggio completamente nuovo.

36 – Modellato 3D di Batman

L'applicazione rigida delle regole della prospettiva compromette l'immediatezza e il realismo della scena, e intrappola il disegno in fredde geometrie. Ovviamente l'intuito deve nascere dall'esperienza di tante ore trascorse a disegnare secondo le regole della geometria. Sarà naturale,

quando si acquisisce scioltezza, cercare la prospettiva senza l'ausilio di riga e squadra.
La figura 37 mostra un esempio di scenografia di forte impatto visivo. Il soggetto, se riprodotto senza l'ausilio di intuito e mestiere, rischierebbe di risultare freddo. Nel contempo, la riproduzione del soggetto senza alcuna cognizione delle regole della prospettiva, presenterebbe al disegnatore delle difficoltà eccessive nella realizzazione.

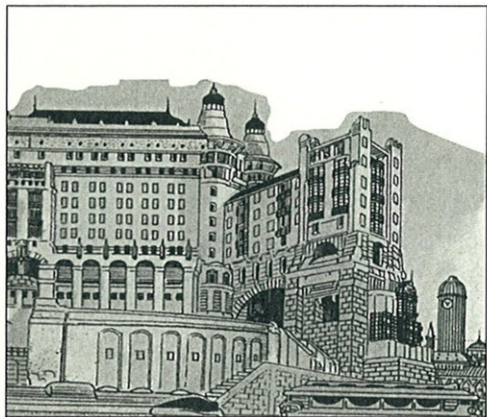
La distinzione tra prospettiva razionale e intuitiva è ovviamente simbolica, nel senso che per impostare una scenografia con dei rapidi tratti istintivi c'è bisogno di una conoscenza di base della prospettiva formale: punti di fuga, linea dell'orizzonte, punto di vista ecc.
Per rapidi tratti istintivi intendo quel modo di disegnare che non nasce dal cervello ma dallo "stomaco": riversare con rapidi tratti sul foglio tutta la nostra esperienza relativa al disegno.
Questa esigenza non è virtuale, ma necessaria. Prendiamo per esempio un mare in tempesta, oppure un treno in corsa: nel primo caso, disegnare le onde in prospettiva, cercando la geometria o costruendole razionalmente può far perdere l'immediatezza e il realismo a tutta la scena; nel secondo caso, costruendo in maniera tradizionale la prospettiva del treno, si rischia di perdere dinamismo e senso della velocità. Può essere utile tracciare delle linee di forza su layout. Alcuni rapidi segni possono fornire un'idea della scenografia. Inoltre, anche sul dise-

37 – Massimo Rotundo, *Sera Torbara* (Dargaud)

38 – Massimo Rotundo, *China Girl* (Albin Michel)

39 – Moebius, *Il garage ermetico*

gno definitivo, tracciare a mano libera alcune delle linee portanti può affrancare la scenografia da una freddezza tecnica eccessiva.
Molto utile è anche la documentazione fotografica. Disegnare una scenografia solo con l'ausilio della memoria è difficile e il risultato rischia di risultare freddo e poco coinvolgente.
Il campo medio è l'inquadratura migliore per definire un ambiente (fig. 38). Avendo la possibilità di focalizzare l'attenzione su un particolare, come ad esempio un manifesto pubblicitario dell'epoca, o un dettaglio tipico di una certa città, il disegnatore è facilitato nel comunicare l'epoca e la zona in cui si svolge l'azione.
Ambienti, decori, attrezzature, oggetti, abbigliamento: tutto contribuisce alla descrizione del contesto narrativo.

L'osservazione degli oggetti può essere utile anche per arrivare, per somma o sottrazione, ad altri oggetti di pura fantasia. È il caso di Moebius, che dall'osservazione di un semplice phon per capelli ha ricavato un'astronave dalla forma insolita e originale (fig. 39).

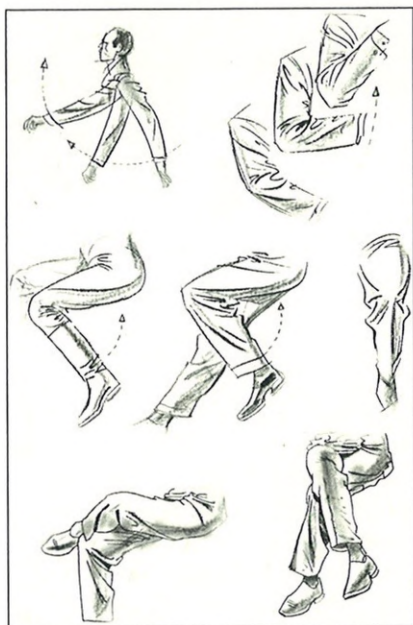
Per quanto riguarda le architetture, è importante lavorare partendo da costruzioni esistenti (fig. 40). Prendendo spunto da un modello architettonico, si può poi elaborare e costruire fino ad arrivare alla struttura desiderata (fig. 41). Il risultato sarà certamente più realistico, l'uso della prospettiva sarà facilitato.
Occorre tenere sempre a mente che il fumettista non è un architetto, di conseguenza le prospettive seguono essenzialmente dei criteri estetici e non devono avere valenza di progetti funzionali.
Per rendere il disegno più dinamico, si usa spesso curvare e deformare alcune delle linee principali, creando una sorta di effetto grandangolare.

40 – Edificio ispirato al disegno dell'architetto futurista Antonio Sant'Elia

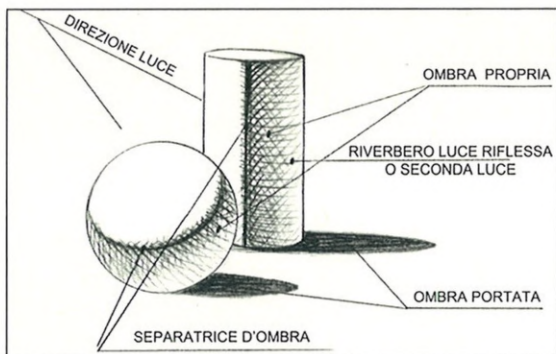
41 – Edificio di fantasia

Nel disegno, come nella pittura, un'attenzione particolare deve essere dedicata al panneggio. Individuare le giuste pieghe dei vestiti non è impresa semplice. Si possono raggiungere risultati accettabili soltanto in seguito a parecchio esercizio e molta osservazione.

Ogni panneggio ha una sua "architettura", che dipende dal tipo di stoffa, dalla sua collocazione, dal movimento e dalla luce. Per capirne di più, l'unico metodo valido, almeno all'inizio, è il disegno dal vero. Usando cuscini, stoffe, vestiti, si osservano le pieghe di chiusura, inerti o abbandonate, spigolose o morbide, geometriche o a spirale, schematiche o informali. Ogni luce e riflesso determina un'ombra che ne modella i movimenti (fig. 42). Per avere dei punti di riferimento si possono usare stoffe a righe.
Un altro metodo per acquisire conoscenza è studiare a memoria alcune tipologie di pieghe e di panneggio applicate ai vestiti: giacche, cappotti, pantaloni, cappelli, vestiti femminili (fig. 43).
Nel disegno realistico il panneggio determina anche il movimento. Spesso nel fumetto si usa per dare il senso del dinamismo: un drappo al vento aiuta l'effetto ottico dell'azione.
Con il movimento ogni tipo di panneggio si modifica, così le pieghe della stoffa assumono forme caratteristiche che bisognerebbe imparare a memoria.
Il panneggio può servire anche per creare cornici ed effetti decorativi (fig. 44).

42 – Architettura del panneggio

Per un disegno a fumetti, una delle componenti più difficili, e insieme più importanti, è quella delle ombre. Chiaroscuri creati in maniera errata possono rovinare totalmente un disegno ben impostato. Paradossalmente vale il contrario: delle ombre messe bene possono essere in grado di salvare un disegno non perfetto, con presenza di errori.
Se le ombre non sono credibili, anche un lettore disattento o poco esperto di disegno può accorgersi, in maniera istintiva, che c'è qualcosa che stona. Probabilmente avvertirà un senso di fastidio che non sa spiegare. Il risultato comunque sarà quello di un lavoro approssimativo e poco coinvolgente.
Inoltre le ombre, soprattutto in un fumetto bianco e nero, hanno un valore estetico. Servono per equilibrare la tavola. Possono talvolta essere usate in maniera poco matematica, purché seguano dei canoni estetici. Le ombre, infatti, costituiscono i neri che si contrappongono ai bianchi, e che insieme devono comporre un'opera che abbia un valore estetico, che mostri un equilibrio nella presentazione delle due componenti.
Le ombre assegnano un senso di tridimensionalità al disegno, che altrimenti sarebbe piatto. Un insieme di linee senza variazione di spessore, magari anatomicamente e architettonicamente perfette, ma prive di vitalità, realismo, profondità.

43 – Panneggio dei vestiti

44 – Maurizio Di Vincenzo, *Panneggio come cornice* (inedito)

45 – Schema della teoria delle ombre

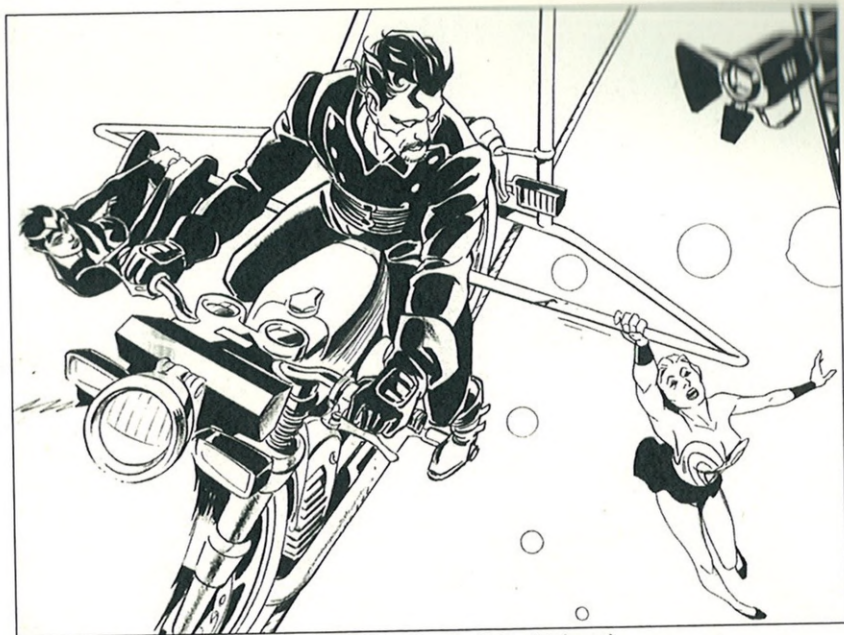
La teoria delle ombre è sicuramente la componente più razionale del disegno, ancor più della prospettiva. La luce interagisce con gli oggetti in modo matematico. Chi disegna deve analizzarla ogni volta, con precisione e logica (fig. 45).

La prima cosa da decidere, prima di proiettare le ombre, è la direzione della luce. Anche il lettore medio, non avvezzo ad analizzare il disegno o la vignetta, davanti a una tavola che presenta ombre che una volta vanno a destra e un'altra a sinistra, percepisce che c'è qualcosa che non funziona. La fonte di luce determina a catena la consequenzialità degli effetti e delle ombreggiature, determinando anche i valori plastici (nelle figg. 46, 47 e 48 si possono osservare diversi stili nel dare le ombre).

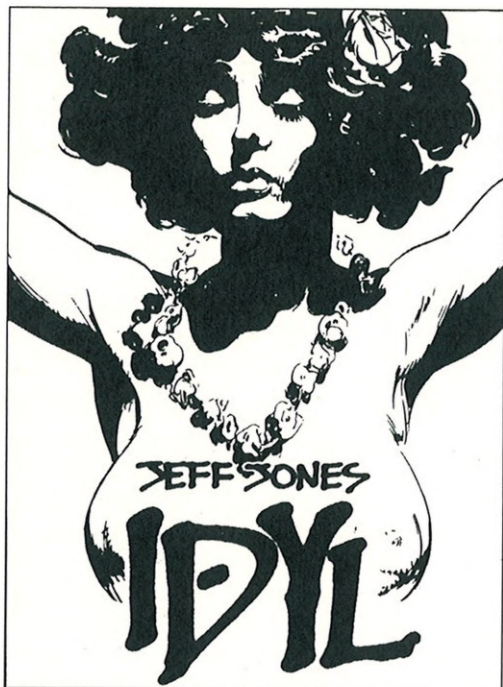
A dispetto della componente razionale e matematica della teoria delle ombre, l'uso della luce e dell'ombra serve anche per determinare il pathos, *l'espressività, lo stile, la simbologia, l'emotività, l'equilibrio, la geometria, la notte, il giorno, i riflessi, l'abbaglio, il fuoco, il sole. Nella figura 49 si mostra come può cambiare l'effetto emotivo, in presenza dello stesso soggetto, a seconda di come si posiziona la fonte di luce.*

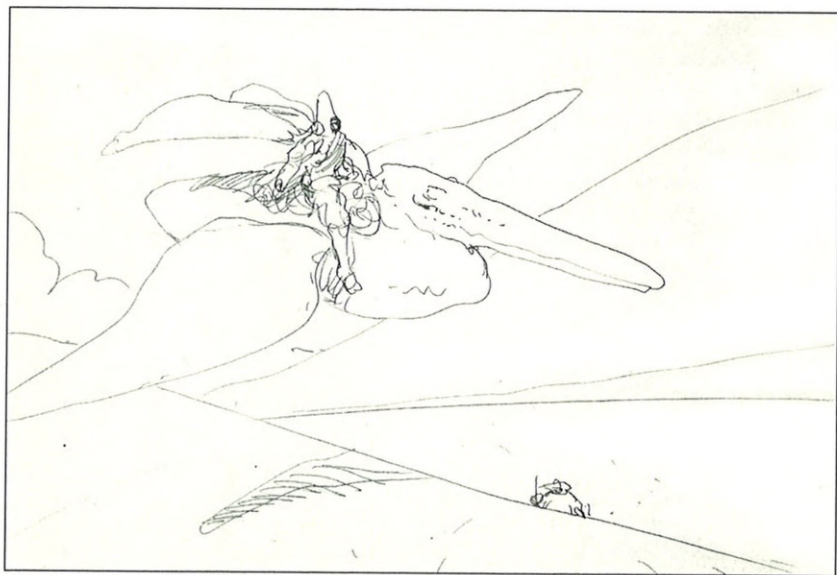
L'illuminazione è sempre stata fondamentale per ogni tipo d'immagine figurativa. Caravaggio, Rembrandt, Vermeer, van Dyck e tutti i pittori dell'epoca barocca ben conoscevano la valenza della luminosità. Dare

46 – Hugo Pratt, *Corto Maltese*

47 – Moebius, *La deviazione*

48 – Massimo Rotundo, *Prediction* (Delcourt)

forma all'anima attraverso il sapiente uso del chiaroscuro, la drammaticità delle ombre e il realismo della luce rappresenta in modo inequivocabile la pittura del Seicento (fig. 49).
Si può scegliere l'illuminazione più opportuna per raggiungere gli effetti desiderati di tensione emotiva e plasticità. Frank Frazetta e Jeff Jones (fig. 50), per esempio, usano quasi sempre le luci dall'alto per rendere le figure più spettrali. Una sorta di "plasticismo epico" che li aiuta sia nel colore che nel bianco e nero.
Si possono anche escludere totalmente le ombre, come ha fatto Moebius, decidendo di usare solo la linea o il tratteggio (fig. 51), oppure inserire i neri solo come elemento decorativo (fig. 52). L'importante è farlo sempre, considerandola una scelta stilistica.

49 – Diverse illuminazioni della Venere di Milo

50 – Jeff Jones

La modulazione della linea, anche quando mancano le ombre, va fatta in base alla direzione della luce. Se ne parlerà più avanti, con l'inchiostrazione.
Un buon metodo per imparare è allenarsi con dei solidi tridimensionali (modelli in gesso, fig. 53), possibilmente con superfici chiare e opache, usando varie tecniche espressive e cambiando la fonte di luce. Copiarle dal vero, cercando con il chiaroscuro la profondità degli oggetti.

51 – Moebius (inedito)

52 – Franz von Bayros, *Arte Erotica*

53 – Modelli in gesso

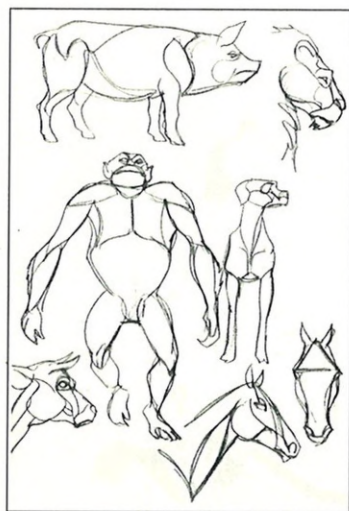
ESERCIZI

1) Prendere un modello e sintetizzarne la figura disegnandola direttamente con la china a punta di pennello. Non preoccuparsi della riuscita ma della capacità di cogliere "l'impressione" e "l'impronta" della figura stessa (fig. 54).
2) Utilizzando come base un disegno realizzato dal vero con una modella, personalizzare con pennarelli di varie dimensioni, cercando i blocchi dei neri e le linee essenziali (fig. 55).
3) Disegnare la linea con dei pennarelli o matite acquerellabili. Poi, con l'acqua, stendere il colore e la materia (fig. 56).
4) Disegnare alcune pose con la penna biro. Ci si accorgerà che, per duttilità e praticità è molto vicina alla matita, ed è utile per realizzare i tratteggi (fig. 57).
5) Applicare per gli animali il metodo dei moduli. Essendo di forme molto diverse dagli uomini, quindi necessariamente meno comprensibili per noi, l'identificazione di singole forme elementari con cui

54 – Esercizio 1

55 – Esercizio 2

56 – Esercizio 3

57 – Esercizio 4

58 – Esercizio 5

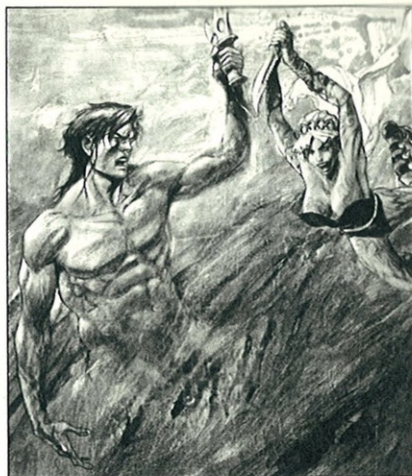
scomporre la figura animale rende la forma totale più comprensibile. Il metodo dei moduli può quindi tornare molto utile per facilitare il processo di memorizzazione e di ricerca delle anatomie animali (fig. 58).

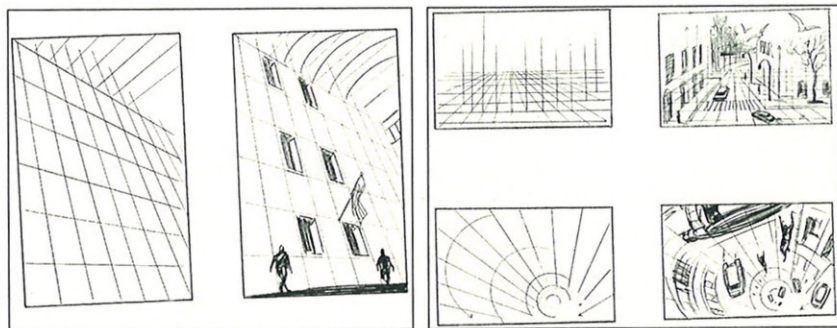
6) Scattare una foto a degli amici o familiari e utilizzarne la traccia per arrivare a un disegno personalizzato, come nel caso delle figure 59 e 60.

7) Disegnare a memoria una posizione dinamica, costruendola con i moduli o la geometria, come nel caso del disegno a figura 61.

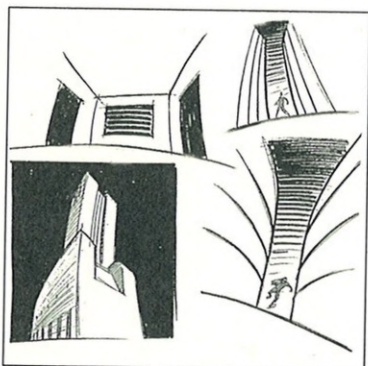
8) Disegnare delle figure in movimento mettendo in risalto ed evidenziando i valori plastici con il chiaroscuro, come nell'esempio di figura 62.

59 e 60 – Esercizio 6

61 – Giancarlo Caracuzzo, *Zeus* (*I grandi miti greci a fumetti*, Mondadori-De Agostini)

62 – Chiaroscuro

9) Disegnare a mano libera dei reticoli con le linee essenziali, le linee di fuga, le linee di forza, in modo da avere un punto di riferimento costante per la prospettiva scelta. Questo metodo accorcia i tempi di impostazione di una scenografia (figg. 63 e 64)

63 e 64 – Esercizio 9

10) Disegnare un personaggio in primo piano e cucirgli attorno, con la tecnica dei reticoli, la prospettiva conseguente (fig. 65).
11) Disegnare delle prospettive geometricamente corrette e poi deformarle, curvarle, per raggiungere maggiore tensione e dinamicità (fig. 66).
12) Disegnare una sequenza con una figura in movimento, come in figura 67, e studiarne la dinamica del panneggio.
13) Determinare le ombre della sfera e del cilindro, usando materiali diversi: matita, penna biro, carboncini, china, ecc. (fig. 68).

65 – Esercizio 10

66 – Esercizio 11 (disegno di Fabio Grimaldi)

67 – Esercizio 12

68 – Esercizio 13

Capitolo secondo

SCENEGGIATURA

VIGNATI

Può sembrare ovvio evidenziarlo, ma ogni sceneggiatura nasce da un'idea. Affinché una storia funzioni e abbia un impatto, è importante che l'idea sottostante sia forte, netta, chiara. Quando la narrazione sarà completa di tutti i personaggi, di trame e sottotrame, è possibile che il lettore non si accorga di quale sia l'idea primitiva che ha acceso la scintilla dell'intera storia. Tuttavia una buona idea è fondamentale, soprattutto per lo stesso sceneggiatore. Se la storia nasce da un'idea forte, in qualche modo crescerà con maggior facilità, si svelerà al suo autore come per magia, seguendo percorsi lineari, talvolta persino spontanei. L'idea è un elemento ancora privo di articolazione, di ritmo e di lunghezza. Ancora non sono presenti tutti i personaggi che popoleranno la storia, né i dialoghi che questi pronunceranno. A volte le idee vanno cercate, altre arrivano spontaneamente. Spesso le idee nascono per associazione con altre idee, magari in seguito alla suggestione di un momento, di una notizia, o di un'opera d'arte. Lo sceneggiatore professionista generalmente mantiene le antenne sempre dritte, pronto a captare qualsiasi immagine che possa recapitargli, anche casualmente, una bella storia.

Il soggetto è la fase immediatamente successiva all'idea. È la stesura in forma letteraria degli elementi salienti della storia. È ancora privo di dettagli e dialoghi. Talvolta è persino privo di tutti i personaggi che entreranno in gioco. Contiene però i personaggi e i passaggi narrativi principali. Inoltre contiene la descrizione del taglio e dell'atmosfera che si intende assegnare alla narrazione.

Attraverso il soggetto, l'autore potrà anche rendersi conto se l'idea, che inizialmente era sembrata valida, possa davvero funzionare.

L'allegato 1 riporta il mio soggetto di una storia a fumetti pubblicata dalla rivista *Focus Junior*. Come si potrà notare, è scritto in maniera tale da poter entusiasmare l'editore. Il soggetto, infatti, è il primo elemento di valutazione per un editore che dovrà comprare una storia. La sceneggiatura è un elemento posteriore. Spesso si arriva a realizzare una sceneggiatura quando la storia è stata già acquistata, in seguito alla positiva valutazione del soggetto.

Allegato 1 **– Marco Vignati, *Orfeo ed Euridice* (*Focus Junior* n. 6)**

Soggetto

Di tutti i miti, quello di Orfeo ed Euridice è uno dei più suggestivi e fumettisticamente rappresentabili: c'è l'amore, c'è l'antagonista (Aristeo), c'è l'inferno e, infine, c'è il colpo di scena.
Orfeo, cantante di sublime talento da superare (si dice) la dolcezza del canto delle sirene, è innamorato perdutamente di Euridice, ninfa dei laghi e degli stagni. C'è un terzo incomodo, come in tutte le travagliate storie d'amore che si rispettino: Aristeo. Anche questo è innamorato della ninfa, ma chiaramente non è corrisposto. Nel fuggire a uno degli ennesimi tentativi di conquista di Aristeo, Euridice incappa in un serpente velenoso e muore.
Orfeo non si dà per vinto ed è disposto a scendere fino all'inferno per riprendere la sua amata. Grazie alla delizia del suo canto riesce a convincere Caronte e i guardiani dell'inferno a portare a termine il suo proposito, purché rispetti la regola del regno dei morti: a nessun vivo è consentito guardare il viso dei morti. Se Orfeo guarderà in viso Euridice prima di averla portata nel suo mondo, la perderà.
Orfeo, ovvio, si comporta in maniera diligente, ma quando vede la porta del Regno dei vivi ha un sospetto: e se la donna che si sta trascinando dietro non fosse Euridice ma solo un'ombra? Prima di varcare la soglia e non poter più fare ritorno, si gira per verificare il suo atroce sospetto. Questo però, purtroppo per lui, comporta la perdita definitiva di Euridice, che si dissolve nel nulla.

Il soggetto viene poi diviso in sequenze. La narrazione può essere lineare, parallela, con flashback, con flashforward. Qualunque sia la scelta narrativa, ogni sequenza rappresenta un'unità narrativa, cioè un momento in cui l'azione presenta continuità.
La scansione del soggetto in sequenze si inizia a realizzare attraverso la sinossi, o trattamento, e si completa con la scaletta. La sinossi contiene già alcuni dialoghi, un maggior dettaglio delle vicende, un'idea più precisa del ritmo e della durata del racconto, una descrizione degli ambienti. A distinguere un soggetto da una sinossi è la finalità. Entrambi hanno una forma letteraria, ma nel primo caso si tenterà di comunicare l'idea e il taglio narrativo che si intende affrontare, nel secondo caso si baderà all'articolazione della storia e allo sviluppo della struttura drammatica.
Con la scaletta si ha il passaggio da forma letteraria a forma schematica. Una delle funzioni principali della scaletta è quella di dare un ritmo alla narrazione e studiare la lunghezza delle singole scene.
È in questa fase che si deciderà il montaggio delle scene. Come accennavo prima, il montaggio può essere lineare, ma anche a sequenza al-

ternata, oppure può presentare dei flashback, o flashforward. La sequenza alternata, molto usata anche al cinema, è il portare avanti contemporaneamente, a blocchi alternati, la narrazione di due distinte sequenze di azioni. È molto suggestiva, soprattutto se usata per situazioni thriller oppure per situazioni che acquistano significati nuovi se vissute in contemporanea.
Il flashforward, al contrario del flashback, è una scena che avverrà, uno squarcio nel futuro della narrazione. È spesso usato per intensificare il mistero. Al lettore verrà spontaneo chiedersi come sarà possibile arrivare a quella scena, e domandarsi se quella scena (generalmente molto breve) corrisponda alla realtà, o debba avere piuttosto altre interpretazioni.
Quando si arriverà alla sceneggiatura, le scene verranno tradotte in vignette. Sarà necessario quindi occuparsi dell'aspetto grafico: studio degli arredi, scelta dell'inquadratura, caratterizzazione dei personaggi e degli ambienti, studio degli spazi per i *balloon*.
Questo momento di traduzione delle scene in vignette è cruciale per la creazione di un buon fumetto. Il linguaggio dei fumetti, pur contenendo elementi del cinema e di certa letteratura di genere, ha delle peculiarità sue proprie. Ed è proprio in questo frangente di contatto tra sceneggiatura e disegno che tale linguaggio ha la possibilità di emergere con forza, oppure rimanere intrappolato in forme convenzionali e prive di carattere ed espressività.
Il fumetto è nato mutuando elementi da altre forme d'arte. Era considerato sottocultura. Alla meglio, un derivato della più facile cultura pop. Con il tempo si è evoluto, acquistando autonomia e capacità espressiva. Cito delle frasi che lo scrittore statunitense Robert Bloch, autore di *Psycho* (da cui Hitchcock trasse il suo famoso film), ha speso all'interno di una sua prefazione a *Hellboy* di Mike Mignola: «Ora sono i fumetti a essere gli innovatori; l'impostazione grafica dei giornali copia il loro stile, e anche altre forme di illustrazione e arte ne copiano spesso le tecniche. Anche il linguaggio cinematografico e televisivo moderno sembra palesemente importato dai fumetti sotto forma di flashback, primi piani ravvicinati, inquadrature in continuo movimento, un'altra dozzina di innovazioni che determinano l'enfasi e l'andatura, e un accurato editing».
Per essere innovatore, il fumetto deve sfruttare al meglio il suo linguaggio, che non è solo testo, né solo immagine. Piuttosto è un'alchimia delle due.
È per questo che il momento di contatto tra sceneggiatura e disegno riveste un'importanza fondamentale. Per crearsi l'alchimia, occorre che lo sceneggiatore conosca e valorizzi il lavoro del disegnatore, e viceversa. A mio avviso è opportuno anche che, soprattutto in questa fase, si apra un canale di comunicazione, che consenta ai due lavori di essere modellati, modificati, amalgamati. Ovviamente tutto ciò è impensabile per un fumetto seriale, ma credo sia un atteggiamento vincente per delle proposte *one shot*.

Allegato 2 **– Marco Vignati, *Orfeo ed Euridice* (*Focus Junior* n. 6)**
Sceneggiatura tavola finale

Vig. 1: Mezzo busto del Signore delle tenebre.
Ade: Solo una cosa: bada di rispettare la legge degli inferi, finché sei qui dentro, o stavolta perderai la tua sposa, per sempre!
Vig. 2: È inquadrato Hermes, il controllore della legge degli inferi. Piano americano, dal basso. Deve comunicare un senso di potere e rispetto.
Dida: Ade, Dio degli inferi, vieta a Orfeo di guardare Euridice.
Ade: Hermes! Accompagnalo, e controlla che tutto vada bene!
Vig. 3: Hermes e Orfeo camminano tra i sotterranei. Nel camminare, Orfeo suona lo strumento musicale.
Orfeo (pensa): Amore mio... Sono a un passo da te...
Vig. 4: Euridice è ora alle spalle di Orfeo, inquadrato a figura intera. Dietro di loro c'è Hermes. L'inquadratura è un po' obliqua, per accrescere il senso di inquietudine.
Hermes: Ecco la tua sposa, puoi portarla indietro!
Vig. 5: Primo piano allargato di Orfeo. Dietro di lui ci sono Hermes ed Euridice. Lui è perplesso. Lei è triste.
Euridice (pensa): Perché non mi guarda? Non mi desidera più?
Vig. 6: La macchina da presa è ora dietro i tre. Vediamo Euridice e Hermes, di spalle, seguire Orfeo, di spalle anche lui. Sullo sfondo vediamo la luce. È il varco per il regno dei vivi.
Orfeo (pensa): Stiamo per uscire. Tra poco potrò riabbracciare Euridice! Ma... se non fosse lei? Se Hermes mi avesse consegnato solamente un'ombra?
Vig. 7: Mezzobusto di Orfeo che si volta di scatto, guardando Euridice negli occhi.
Orfeo: Euridice!
Euridice: Orfeo!
Vig. 8: Euridice svanisce, dissolvendosi come una figura nell'acqua mossa.
Dida: Non ci sono eccezioni, neanche per chi possiede l'arte di far commuovere i signori delle tenebre: nessun vivo può guardare il volto dei morti. È questa la legge degli inferi. Così Euridice svanisce, ed è persa, per la seconda volta...

La sceneggiatura è la descrizione della storia vignetta per vignetta. Attraverso la sceneggiatura, l'autore fornisce informazioni puntuali circa le azioni e i dialoghi.
Il testo della sceneggiatura è scandito dal numero delle vignette. Si divide in regia e dialoghi. La regia fornisce informazioni circa gli ambienti, le azioni e le inquadrature. I dialoghi comprendono sia il parlato che le onomatopee e le didascalie.
Generalmente i dialoghi vengono evidenziati, perché oltre a essere tenuti da conto dal disegnatore, che dovrà badare a lasciare spazio a suf-

ficienza per inserire i *balloon*, dovranno essere lavorati da una terza persona: il letterista.
Nell'allegato 2 è riportato un esempio di sceneggiatura. Si tratta della tavola finale di *Orfeo ed Euridice*, di cui in precedenza avevo presentato il soggetto. Il risultato finale si può osservare in figura 1.

1 – Marco Vignati, Fabio Piacentini, *Orfeo ed Euridice* (*Focus Junior* n. 6, Gruner und Jahr-Mondadori)

Come si può osservare dall'esempio riportato, la sceneggiatura descrive le inquadrature. Nel mio caso, essendo anche un disegnatore, preferisco lasciare il maggior grado possibile di libertà, omettendo di impartire rigide disposizioni sul taglio dell'inquadratura (laddove non sia strettamente necessario ai fini narrativi).
A effettuare le inquadrature è un'ipotetica macchina da presa, come se si stesse girando un film. Le inquadrature di paesaggi e ambienti sono denominate campi. Il campo lunghissimo, o panoramica, è un'inquadratura che ritrae un paesaggio ampio. Serve per descrivere l'ambiente. Spesso è usata all'inizio di una sequenza, per identificare il teatro in cui si muoveranno i personaggi. Il campo lungo consente di distinguere un'eventuale presenza di figura umana. Anche questa è un'inquadratura che ha lo scopo di presentare il contesto in cui si svolge l'azione. Nel campo medio, pur essendo dedicato molto spazio all'ambiente circostante, la figura umana è ben distinguibile. Se ne possono osservare sia l'azione che i lineamenti.
Le inquadrature della sola figura umana sono denominate piani. La figura intera è un piano che rappresenta la figura umana per intero. L'ambiente è meno importante, spesso quasi assente. Il piano americano è l'inquadratura del personaggio dal ginocchio in su. È chiamato in questo modo perché spesso usato nei film western, per rappresentare la figura umana fino alla fondina appesa al cinturone. Il piano medio, o mezzo busto, taglia la figura dalla vita in su. È molto efficace per i dialoghi. Il primo piano invece taglia la figura dal petto in su. È preferibile per raffigurare la porzione di dialogo di un singolo personaggio. Il primissimo piano è la raffigurazione del solo volto del personaggio. È efficace per descriverne le emozioni, o i pensieri. Infine il dettaglio è l'inquadratura di una singola parte del corpo, o di un oggetto.
Le inquadrature possono essere oblique, come nel caso della vignetta 4 della sceneggiatura riportata sopra. Si tratta di una scelta che accresce il senso di tensione e di inquietudine.
Le inquadrature dal basso hanno invece la funzione di esaltare la potenza e la minacciosità del personaggio. Al contrario, le inquadrature dall'alto evidenziano l'impotenza e l'inettitudine del personaggio.
L'inquadratura può essere "soggettiva". È come se la scena fosse vista con gli occhi del protagonista. È un effetto che si usa per accrescere il senso di immedesimazione, di panico, di terrore.
Infine c'è il cosiddetto "controcampo", cioè un'inquadratura che ripete il taglio della vignetta precedente, ma con la macchina da presa ruotata di 180°.
Oltre alle inquadrature, la sceneggiatura descrive anche gli ambienti. Sta allo sceneggiatore la scelta di descrivere minuziosamente tutte le

scenografie e gli arredi, oppure lasciare il più possibile la scelta al disegnatore, limitando una maggiore accuratezza alle situazioni che abbiano un significato narrativo importante.
La sceneggiatura descrive poi le azioni e la recitazione dei personaggi. Anche qui esistono diversi stili. Alcuni sceneggiatori si dilungano in pedisseque descrizioni di come devono essere disposti i personaggi e in che modo devono muoversi, altri preferiscono limitarsi a comunicare il senso dell'azione, lasciando al disegnatore il compito di interpretare il contesto. Come ormai si sarà intuito, personalmente appartengo alla seconda tipologia. La stima per i disegnatori mi lascia supporre che, se l'artista è in gamba, abbia strumenti di "immaginazione visiva" migliori dello sceneggiatore. È mia convinzione che, per questa ragione, il disegnatore sia potenzialmente in grado di produrre questo tipo di scelte in maniera più efficace rispetto a uno sceneggiatore puro.
La sceneggiatura contiene infine i dialoghi. L'arte di creare dei dialoghi avvincenti è un dono. Nel cinema chi si occupa di dialoghi è spesso una persona distinta dallo sceneggiatore.
A mio avviso, i dialoghi dovrebbero evitare di essere ridondanti. Ogni parola dovrebbe fornire informazioni nuove al lettore. Il fumetto, infatti, è un'arte visiva. Molto di quello che succede dovrebbe essere narrato semplicemente con le immagini.
Per poter funzionare, una storia deve mediamente presentare alcuni passaggi chiave. Dovendo sintetizzare al massimo le fasi che compongono una storia, ne indicherei almeno tre: premessa, contrasto (o svolta narrativa), superamento (o soluzione).
Nella prima fase si espongono le premesse della storia, si presentano i personaggi, il contesto, la direzione in cui si muovono.
Nella seconda fase avviene qualcosa che ingarbuglia i fili, che devia il percorso, che impedisce alla situazione di tornare come era in origine (punto di non ritorno). Questo obbliga i protagonisti a muoversi alla ricerca di una soluzione. Gli impone di dover compiere delle scelte, muovere delle azioni, affinare l'ingegno. L'intrigo e il piacere da parte del lettore stanno proprio nello scoprire quali azioni e quali scelte compiranno i protagonisti per risolvere la situazione.
Nella terza fase avviene il superamento del contrasto. Si arriva a una soluzione. I personaggi maturano, non sono più gli stessi, non potranno più esserlo (arco dei personaggi).
Nei racconti più riusciti, il superamento è un colpo di scena. La soluzione è un qualcosa che il lettore non si aspettava. Un qualcosa che, spesso, torna a mettere in discussione le stesse premesse, lo stesso ruolo dei personaggi, così come era stato presentato e si era vissuto fino a quel momento.

Un primo efficace esercizio per testare la funzionalità o meno di un proprio soggetto è quello di verificare se la narrazione presenti queste tre fasi di base. Una narrazione troppo lineare difficilmente potrà suscitare interesse nel lettore.
Approfondendo il discorso, si potrebbe ragionare sugli elementi che dovrebbe opportunamente contenere un racconto di successo.
Innanzitutto deve esserci un antagonista. Tanto più questo sarà interessante, tanto più la storia risulterà avvincente e il protagonista coinvolgente. In molti dei racconti più riusciti, i protagonisti hanno un passato burrascoso, un qualcosa di misterioso che viene svelato poco a poco e che giustifica alcune delle scelte che compiranno durante la narrazione. Anche nei seriali esistono queste caratteristiche: un esempio su tutti è l'Uomo Ragno, mosso dai sensi di colpa per non aver evitato la morte dello zio Ben.
Un altro elemento che serve a far emergere il protagonista è la spalla. Spesso la spalla, per contrasto, ha un carattere opposto al protagonista. Batman è oscuro e misterioso, Robin è un ragazzino pulito e solare. Zagor è tutto d'un pezzo, muscoli e azione, Cico è un pancione, pigro ed esilarante. Dylan Dog è fascinoso, Groucho è strampalato. Martin Mystère è logorroico, Java non parla. Mandrake è raffinato, Lothar è primitivo. Topolino è arguto, Pippo è un sempliciotto. Paperino è pigro e maldestro, Qui Quo Qua sono geniali e intraprendenti.
John Truby ha pubblicato uno studio, diventato ormai un classico, che analizza i ventidue elementi generalmente contenuti in un blockbuster. Alcuni di questi corrispondono a quanto esposto sopra, e potranno essere utilizzati anche per le sceneggiature di un fumetto, che a ben guardare non differiscono in maniera sostanziale da quelle di un film.

ROTUNDO

Anche se sono conosciuto come disegnatore, in effetti è la mia attività principale, ho scritto diverse storie nell'arco della mia vita professionale e artistica legata al fumetto (Écho des Savanes, Eternauta, Heavy Metal, l'Espresso, Albin Michel, Blu, Drugstore Editions).
Fare "l'autore completo" è sicuramente stimolante, consente di avere il lavoro sotto controllo nella sua totalità. Gestire insieme testo e disegno permette all'autore di rendere al meglio, se ne avvalgono sia l'aspetto narrativo che quello grafico.
Questo non è sempre possibile, ci vuole molto mestiere ed è obiettivamente difficile saper scrivere e disegnare allo stesso livello. Il fumetto è principalmente un lavoro di équipe, ed è normale dedicarsi esclusivamente al disegno o alla sceneggiatura. Reputo comunque che un disegnatore, per interpretare correttamente le storie che disegna, debba possedere almeno dei rudimenti dell'arte della sceneggiatura.

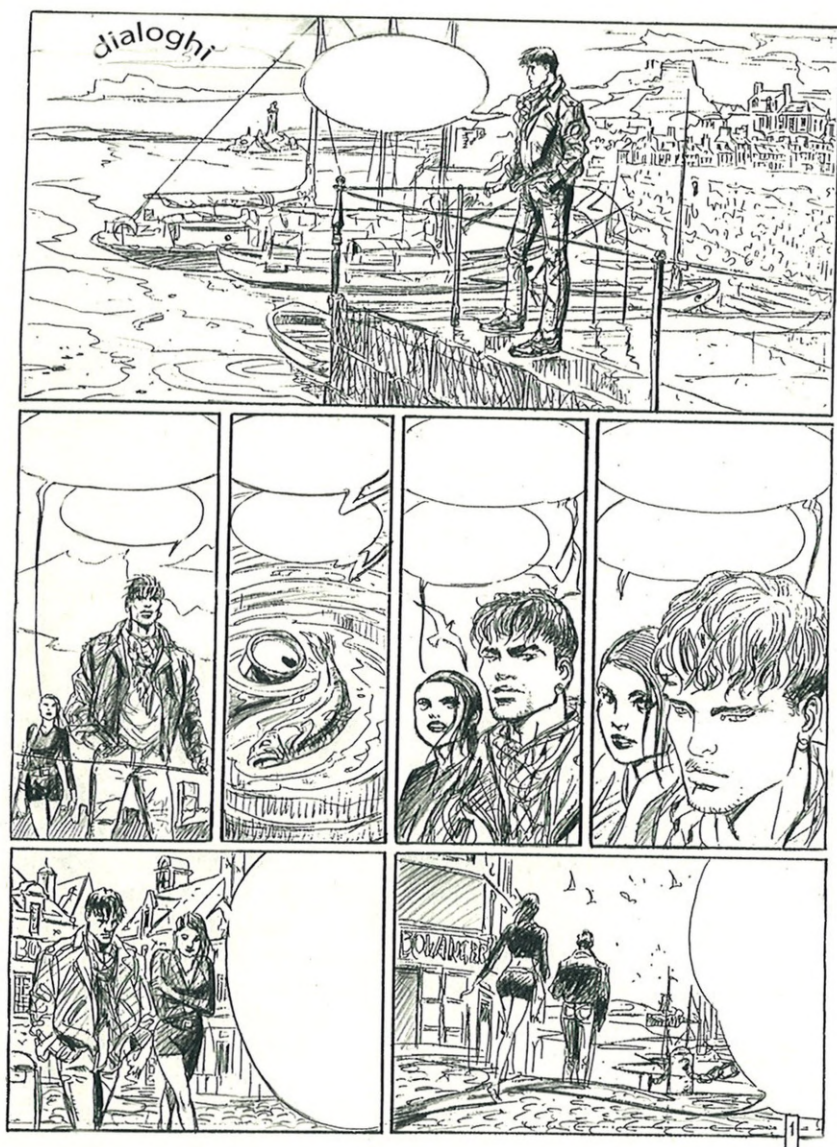
Nelle sceneggiature che ho scritto (quasi tutte storie brevi), la tecnica che ho maturato è quella dell'"ambiguità dell'immagine". Consiste nel trovare un'immagine (quadro, film, fumetto), che abbia un significato duplice. Per esempio: in un film vediamo una donna che viene bastonata da un uomo mentre cammina in una tormenta di neve. Alla fine della sequenza si scopre che l'uomo la bastonava per non farla congelare.
Una storia da me scritta per l'Espresso *partiva da una mappa tatuata sul corpo di una donna (*Waterworld *ante litteram, il film non era ancora uscito). La donna viene rapita. Si scoprirà che non si trattava di un semplice tatuaggio ma di una mappa che conduceva all'El Dorado.*
Trovata l'immagine, cerco un inizio e un finale, imbastendo la sceneggiatura sulla parte centrale. Questo mi consente di gestire anche il numero di pagine necessarie.
Quello che invidio agli sceneggiatori "a tempo pieno" è l'esaltazione che si prova quando nasce un'idea originale che funziona.

ESERCIZI

1) Smontare la trama di un film (consiglio un film d'azione, come *Blade Runner*), analizzarla e ricomporla sotto forma di soggetto, come se si dovesse presentare una storia originale a un editore. Tentare di concentrare il soggetto in mezza pagina, facendo emergere quelli che sono veramente gli elementi fondamentali della trama.
2) Partendo dal soggetto del film, immaginare una riduzione a fumetti di 20 tavole e costruire la scaletta.
3) Esercitarsi sull'arte del dialogo riempiendo i *balloon* di figura 2.
4) Realizzare una pagina di sceneggiatura e il relativo storyboard basandosi sull'ambiguità dell'immagine: Bugs Bunny segue Jessica Rabbit che ancheggia formosa. Con fare da cartone animato la assale con bramosia. In realtà mirava alla borsa della spesa contenenti le carote. Morale: un coniglio è sempre un coniglio!

2 – Esercizio 3

Capitolo terzo

MATITE

VIGNATI
Per tradurre le regie di una sceneggiatura in tavole disegnate, occorre organizzare il lavoro. Progettare la tavola, studiare i personaggi, i loro costumi, il loro volto, le loro espressioni, reperire materiale per rappresentare le scenografie e gli oggetti, organizzare gli spazi della tavola. Saper leggere una sceneggiatura è un vantaggio notevole al fine della realizzazione di una tavola efficace. È importante che il disegnatore conosca il cinema, le simbologie delle inquadrature, e abbia nozioni di base di scrittura, di letteratura, di sceneggiatura. È utile conoscere il fumetto dei grandi autori, tenere come riferimento alcune soluzioni stilistiche, alcune scelte di inquadratura.

ROTUNDO
A una prima lettura della sceneggiatura, è importante appuntarsi immagini e collegamenti principali. Questo consente di passare a un lavoro di ricerca della documentazione sui libri, sui film, su Internet, pur mantenendo intatta una prima impressione iniziale. Il lavoro finale manterrà una sua istintività e una sua personalità.
Una mia abitudine, che porto avanti da anni, è quella di prendere appunti grafici direttamente sul foglio di sceneggiatura. A volte incollo sopra quelle pagine delle foto (fig. 1), a volte uso gli spazi bianchi per lo studio di un determinato personaggio o un determinato movimento (fig. 2), o addirittura per abbozzare dei layout (figg. 2 e 3). Questo ovviamente è un mio metodo personalissimo. Ognuno ne avrà uno suo.

Non esistono regole generali in questa fase, anche perché si tratta di un lavoro preparatorio. Nulla di ciò che verrà eseguito o disegnato in questo contesto andrà in stampa. L'importante è che si raggiunga lo scopo di arrivare alla tavola definitiva con uno studio e una preparazione alle spalle, che consenta di affrontare il lavoro senza gradi eccessivi di approssimazione.
Per prima cosa è fondamentale lo studio dei personaggi. La progettazione dei personaggi, dei loro connotati fisici e psicologici, lo studio delle proporzioni del loro corpo, dei loro movimenti, delle loro espressioni, si

T.30

1. La lama di una sciabola mozza il polso di Nino. Il pugno vola via, serrando anco

<u>RUMORE</u>: Slash

2.Stretto sui due compari che ora hanno facce stupite e atterrite.

<u>PRIMO TEPPISTA</u>: !

3. Frontale di Nino che si tira indietro , tenendosi il polso destro con la mano sinist agghiacciato. Dal polso gli esce un grosso getto di sangue. Sul fondo i due compar impauriti.

<u>NINO</u>: aaaah !

4.Dall'alto. Ugo non ha capito cos'è successo. Si stava sollevando a sedere. Gli v pioggia di sangue che gli lorda la camicia.

<u>UGO</u>: !
<u>RUMORE</u>: SCIAFF

5. PPP di Ugo che solleva la testa e guarda di fianco a sé, sorpreso.

<u>UGO</u>: Voi!

6.Dal basso. Vittorio con la sciabola insanguinata in mano. Sorride guardando giù verso Ugo.

<u>VITTORIO</u>: A questo punto, credo che potremo darci del tu !

1 – Massimo Rotundo, appunti *Volto Nascosto* (sceneggiatura di Gianfranco Manfredi, Sergio Bonelli Editore)

chiama *character design.* I fogli che racchiudono le prove grafiche descrittive dei connotati di un personaggio, si chiamano *model sheet.* Generalmente un model sheet deve contenere almeno una figura intera e qualche

Vig. 6
Amore si è alzato in piedi, è nei pressi della finestra, pronto a spiccare il volo per andarsene.

AMORE: ...Ma quando ti vidi e la freccia destinata a te scalfì la mia gamba... Mi sono innamorato perdutamente!...

Vig. 7
Amore esce dalla finestra, volando. Psiche in sp, lo vede volar via disperata.

PSICHE: NOOO!

2 – Massimo Rotundo, appunti *Amore e Psiche* (sceneggiatura di Stefano Santarelli e Massimo Vincenti, *I grandi miti greci a fumetti*, Mondadori-De Agostini)

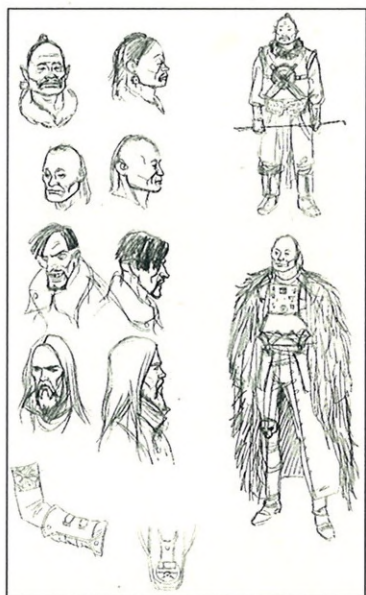
primo piano ripreso da diverse angolazioni (fig. 4). Qualora il personaggio sia seriale, e dovrà essere ripreso da altri disegnatori, è opportuno che i model sheet siano accurati e descrivano al meglio e con il più alto grado di sintesi le espressioni principali, le posture, le proporzioni del corpo.
Il viso di un personaggio dei fumetti deve il più possibile racchiudere nei suoi tratti il proprio carattere. Questo fa parte delle peculiarità di sintesi e immediatezza del linguaggio fumettistico. Nel mondo dei comics, ogni elemento deve comunicare qualcosa. Qualsiasi dispersione, qualsiasi elemento inutile ai fini del racconto, non fa altro che causare una

3 – Massimo Rotundo, appunti *Brendon* (sceneggiatura di Claudio Chiaverotti, Sergio Bonelli Editore)

4 – Massimo Rotundo, studio personaggio femminile

5 – Massimo Rotundo, studio personaggio femminile per il cartone animato *Scarpette rosse*

perdita di efficacia della narrazione stessa. Ovviamente il volto di un personaggio è la prima cosa a dover comunicare, a dover raccontare qualcosa. Ecco tornare utile la fisiognomica, cioè quella scienza che deduce i caratteri morali e psicologici di una persona dai lineamenti del suo viso, dal suo aspetto fisico, dalle sue espressioni e posture.

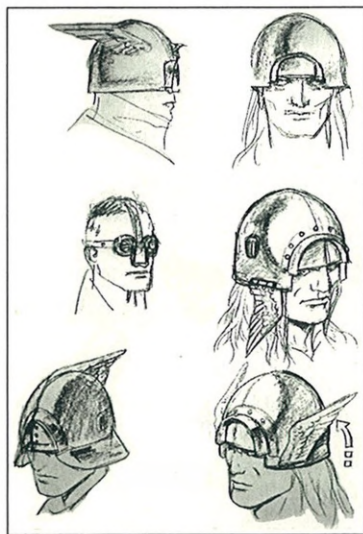
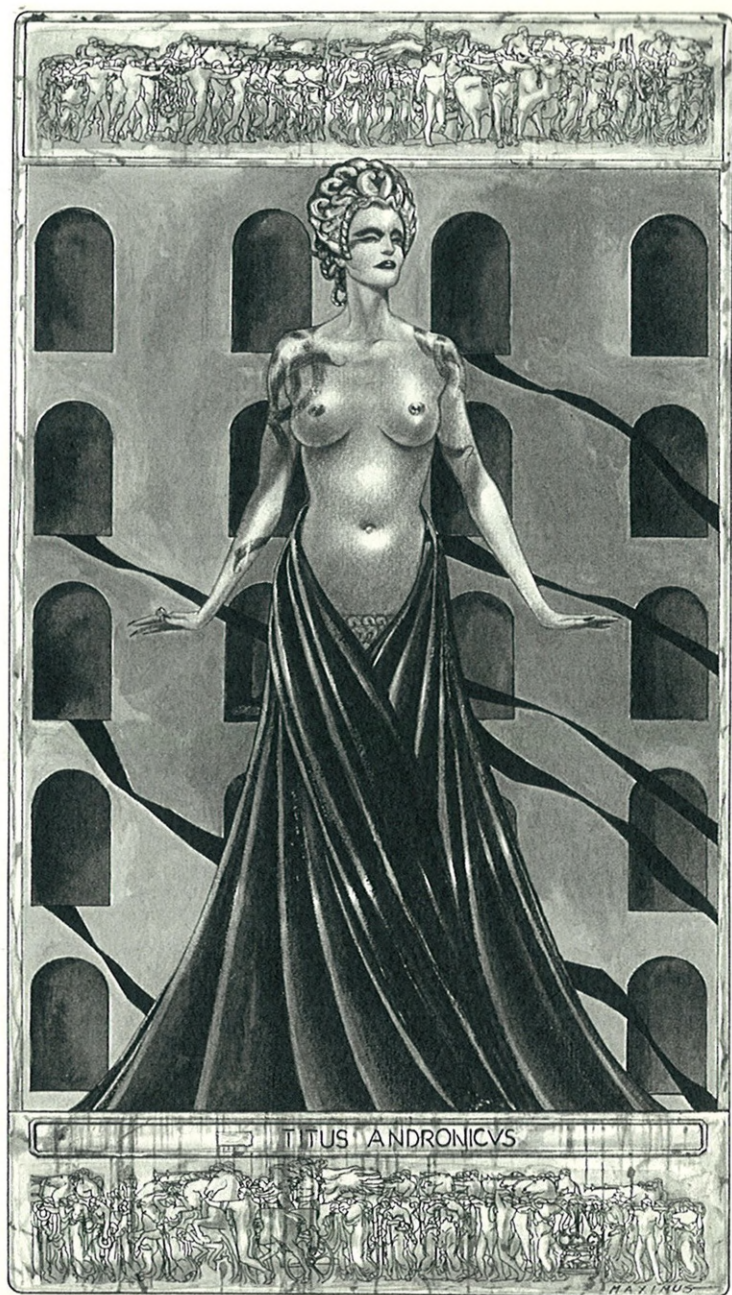
Nel progettare un personaggio, è bene esagerare un poco i suoi tratti salienti, per renderne più evidenti le caratteristiche principali e sottolinearne il carattere (fig. 5).
Dopo lo studio dei personaggi, occorre passare allo studio dei costumi (fig. 6), delle scenografie (background) *e degli oggetti* (prop). *In questo, ho fatto mia la lezione della grande costumista cinematografica Milena Canonero, vincitrice di tre premi Oscar* (Barry Lyndon, Momenti di gloria, Marie Antoinette). *Lei predicava l'im-*

6 – Massimo Rotundo, studio personaggi

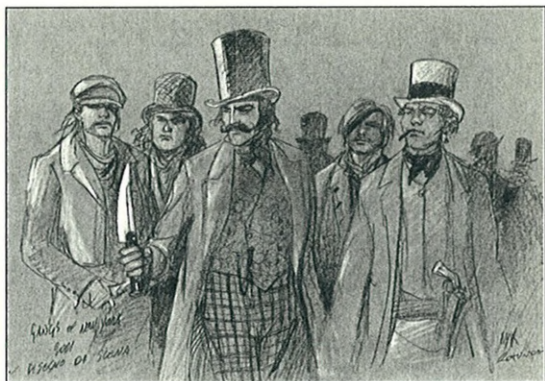
portanza di documentarsi sulle fonti giuste. Se ci si sta cimentando su un racconto storico, è essenziale reperire la documentazione dalle fonti dell'epoca in questione. È preferibile un'iconografia coeva che attingere da immagini prodotte a posteriori. In effetti, chi meglio di un pittore dell'epoca può interpretare un costume o una scenografia dei suoi tempi?

INTERVISTA

V: Milena Canonero ha svolto dei lavori molto importanti nel cinema. Ha iniziato a lavorare con il grande Stanley Kubrick nel 1971 (*Arancia Meccanica*), e da lì è partita una carriera lunga e piena di riconoscimenti. Hai collaborato con lei in qualche lavoro?

***R**: Ho lavorato con lei in diversi film e opere teatrali, come illustratore. Visualizzavo le sue idee; mettevo su carta, con il disegno, la numerosa documentazione raccolta. Cercavo anche di fare delle proposte, saccheggiando la mia memoria visiva e la mia fantasia. Insieme abbiamo fatto film come* Wolfman *(fig. 7),* Titus Andronicus *(figg. 8 e 9) e* Crusade *(fig. 10). È stata un'esperienza importantissima, anche per il mio lavoro di fumettista. Lavorando come illustratore per il cinema, ho capito infatti quanto sia indispensabile la documentazione per la qualità del lavoro. Come accennavo prima, la scelta migliore, specialmente per i fumetti storici e in costume, è documentarsi sull'iconografia dell'epoca. Per esempio, se devo disegnare un costume ottocentesco guardo le pitture di quel secolo.*

7 – Massimo Rotundo, studio di costumi per il film *Wolfman*

8 – Massimo Rotundo, studio di costumi per il film *Titus Andronicus*

9 – Massimo Rotundo, disegno di Regina Tamora dal film *Titus Andronicus*

10 – Massimo Rotundo, studio di costumi per il film *Crusade*

11 – Massimo Rotundo, sketch del film *Gangs of New York*

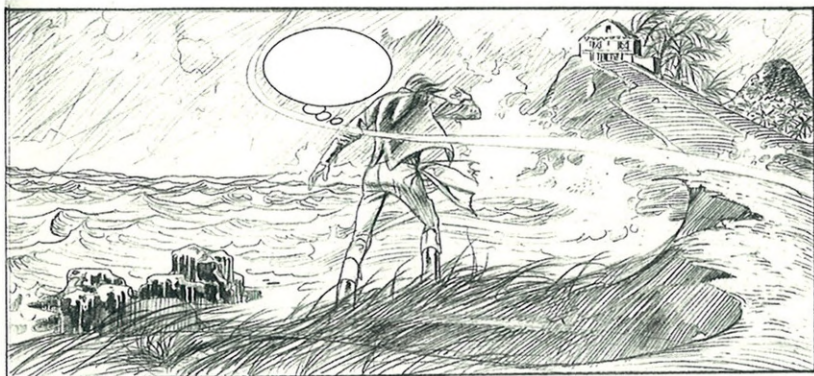
Se devo disegnare un fumetto degli anni '40 in America, preferisco trovare le foto e guardare un film contemporaneo, piuttosto che documentarmi su un film realizzato negli anni nostri che ricostruisce quel periodo.
Nelle figure 11, 12 e 13 sono riportati altri miei lavori: uno sketch del film Gangs of New York*, uno studio per la rivista* l'Espresso*, uno studio per lo spettacolo teatrale* La Bohème *di Gabriella Pescucci.*

V: Insomma, se devi disegnare una storia ambientata all'epoca degli antichi romani, la tua fonte di documentazione non sarà *Il Gladiatore* di Ridley Scott!
Devo dire che questa tua attenzione per i costumi e le scenografie d'epoca emerge in maniera molto chiara nei tuoi lavori. Tutta la ricostruzione storica che hai fatto su *Volto Nascosto* è notevole. E, tanto per citarne un paio, sono notevoli anche i dettagli su opere come *Pirati*, sceneggiato da Giuseppe Ferrandino (fig. 14), o *Il Barbiere di Siviglia*, realizzato per il Teatro dell'Opera.

12 – Massimo Rotundo, studio di costumi per la rivista *l'Espresso*

TIRELLI
COSTUMI
s. p. a.
VIA POMPEO MAGNO, 11/B · TEL. 32.12.654 · 32.11.201
00192 ROMA

13 – Massimo Rotundo, studio di costumi per lo spettacolo teatrale *La Bohème*

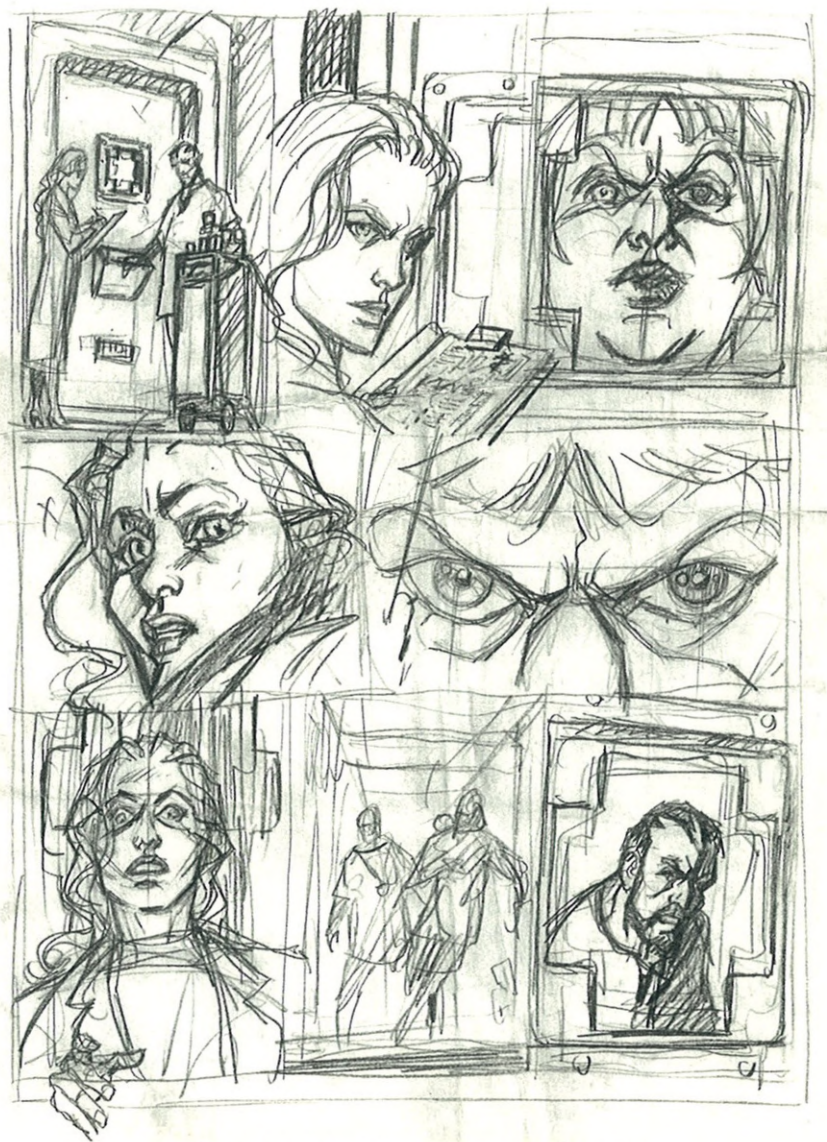
***R**: È fondamentale la metodologia. Prima di cominciare un lavoro, trovo tutto il materiale possibile, cartaceo e non, mettendolo in cartelle separate e attingendovi all'occorrenza. Per le divise militari consiglio gli Osprey, una collana di libri inglesi formidabili su questo argomento.*
V: Abbiamo parlato della documentazione per i costumi e le scenogra-

14 – Massimo Rotundo, matite di *Pirati*, lavoro per *Sette* del *Corriere della Sera*

fie. Come ti documenti invece sui personaggi? Come crei il loro volto e le loro espressioni? Li inventi, oppure scatti delle foto? Ti ispiri a persone conosciute o a personaggi del cinema, come da qualche anno in qua sembra andare di moda?

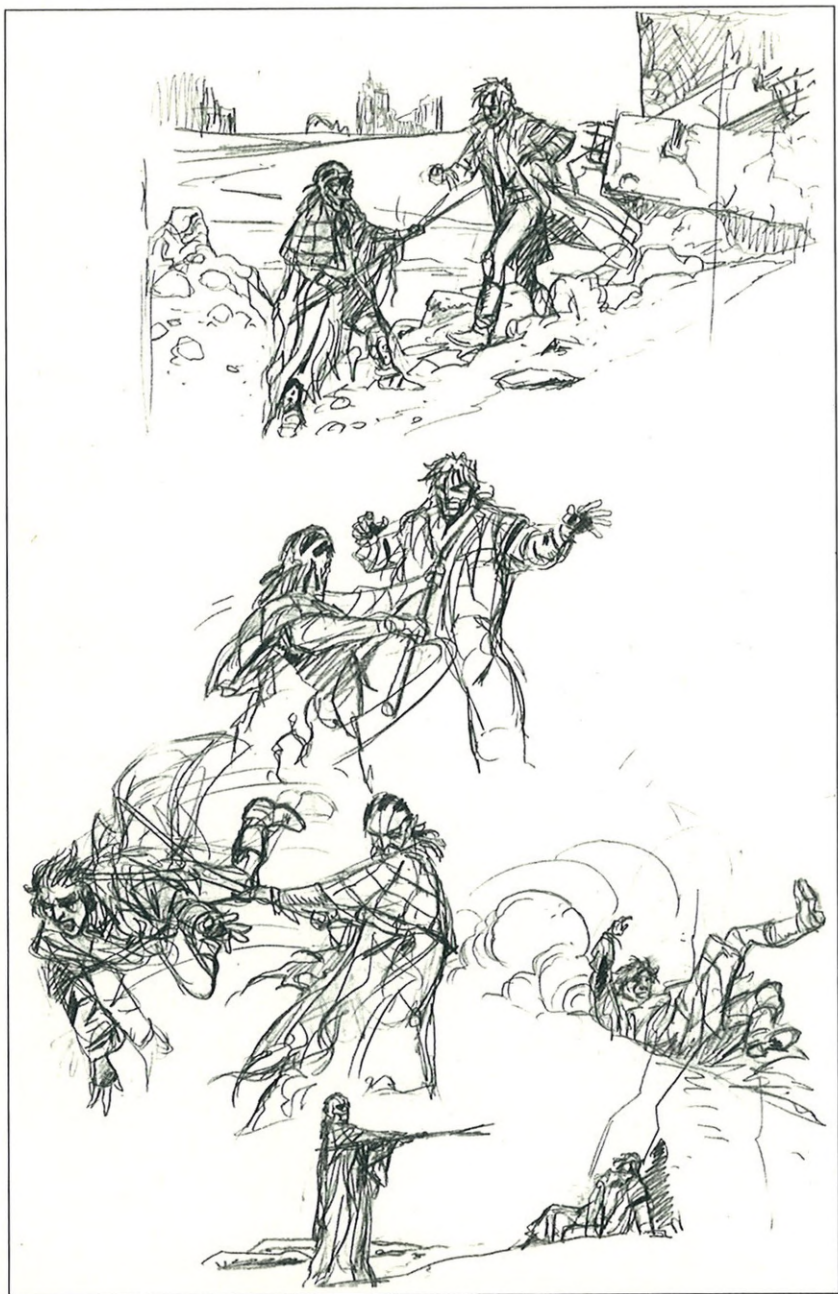
15 – Autori vari, espressioni

***R**: Per quanto mi riguarda preferisco usare delle facce vere, attori o persone comuni. Non avendo un disegno iperrealista, cerco di stilizzarli dandogli una fisionomia più adatta al fumetto. Qualche volta evidenzio gli elementi più caratteristici, senza arrivare alla caricatura. Questo mi consente di umanizzarli e di mantenere gli schemi adatti per un disegno e un'inchiostrazione stilizzata. Spesso non è importante la somiglianza con questo o con quello, ma il far rientrare il personaggio nella categoria o nella tipologia utile alla storia. Un personaggio si può creare dal niente, disegnando una specie d'identikit: il naso così, gli occhi come il tuo vicino di casa, la bocca come quell'attore, e così via. Insomma, difficilmente creo personaggi uguali a persone reali. Più che altro osservo i connotati delle persone, poi li seleziono, li assemblo e mi servo di ciò che è utile per creare il mio personaggio.*
Per esempio: Zanardi, il personaggio di Andrea Pazienza, credo sia stato inventato in questo modo. Assemblando una serie di tratti somatici, come in un mosaico. Dando al protagonista dei connotati irripetibili. La faccia giusta per quel tipo di storie.
Occorre anche lavorare sulle espressioni. A questo proposito ho raccolto un bel campionario di espressioni realizzato da autori importanti come Mandrafina, Breccia e Bernet (fig. 15).
È importante disegnare nella sua totalità il personaggio prescelto. Il corpo, la postura, i vestiti, devono essere in sintonia con la faccia e interagire perfettamente nell'ambiente dove agisce. Quindi, dopo aver fatto il casting, è importante disegnare il model sheet della testa in più posizioni, e il model sheet della figura intera nelle posizioni "fronte", "profilo" e "tre quarti".
Lavorando nel cinema, e dovendo disegnare in quantità industriali silhouette con le facce degli attori, avevo trovato un metodo pratico: disegnavo la faccia dell'attore in tre posizioni, poi facevo numerose fotocopie per ogni faccia e me ne servivo per disegnare sotto il resto del corpo. In questo modo potevo disegnare un gran numero di figure senza ridisegnare ogni volta la faccina somigliante all'attore. Questo, oltretutto, è sicuramente un buon esercizio per prendere confidenza con le proporzioni e con la realizzazione di un model sheet.

Studiati i personaggi e le scenografie, si può finalmente passare alla progettazione della tavola. Questo lavoro si chiama in gergo layout, ed è quello che per il cinema è lo storyboard. Il layout (fig. 16 e 17) è lo schizzo più o meno veloce della tavola che dovrà essere realizzata. Serve per disporre al meglio le vignette e il loro contenuto, e avere un'anteprima della tavola finale. A volte la disposizione delle vignette è stabilita a priori dall'editore, in questo caso il layout avrà valore soprattutto per studiare le inquadrature e i movimenti e verificare se questi, messi in sequenza, abbiano la giusta efficacia narrativa. Il layout

consente anche un primo studio dell'impatto e del bilanciamento dei neri (fig. 18). Per alcune scene d'azione, quelle più complicate, prima ancora di dedicarsi al layout può essere utile uno studio mirato, per meglio analizzare la recitazione e lo studio del movimento (fig. 19).

16 – Massimo Rotundo, layout di *Prediction* (Delcourt)

17 – Massimo Rotundo, layout di *La lotta per la liberazione di Roma*, realizzato per il Museo Storico della Liberazione

18 – Massimo Rotundo, studio del bilanciamento dei neri

19 – Massimo Rotundo, studio di una scena d'azione

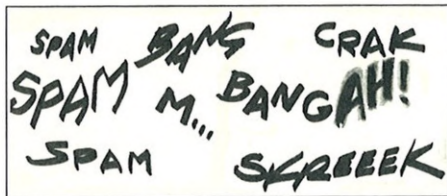
Ha anche la funzione di verificare l'efficacia narrativa. Essendo questo il momento di passaggio dall'idea al tratto, dalla forma letteraria a quella disegnata, ci si può rendere conto in maniera "tangibile" della funzionalità o meno della trama.
Se la sequenza raccontata nel layout ha un impatto, un'intelligibilità, una forza espressiva, si può senz'altro ritenere che la trama che ha in mente l'autore sia corretta. Se dal layout si capisce che manca la forza espressiva della sceneggiatura, sarebbe opportuno intervenire con alcune correzioni.

INTERVISTA

V: Ti è mai capitato di accorgerti, dopo aver disegnato un layout, che la sceneggiatura non funziona? In tal caso, che fai? Hai mai chiamato lo sceneggiatore per fargliela correggere?
***R**: Mi sono dato una regola, che reputo di buon senso. Se il lavoro non nasce come progetto mio, di solito non interferisco con il lavoro dello sceneggiatore, a meno che non ci siano errori o incongruenze troppo evidenti. Se scelgo il ruolo del disegnatore, cerco di interpretare al meglio la storia affidatami, arricchendola con idee personali, senza stravolgerla.*
Se il personaggio, o la serie, nasce come progetto comune, allora dico la mia. In questo caso potrei citare furibonde litigate con l'altra parte. Ma il confronto di solito è un arricchimento.
V: Generalmente penso al processo di creazione della tavola distinto in tre fasi: layout, matite e inchiostrazione. In questo processo, il layout è semplicemente un abbozzo, una progettazione di quello che saranno le matite, ed è disegnato su un foglio diverso rispetto a quello in cui saranno eseguite le matite. Nella documentazione che hai presentato si vedono invece più stadi di lavorazione. Si passa dai layout appena abbozzati, o disegnati sopra il foglio di sceneggiatura (figg. 1, 2 e 3), a dei layout più elaborati (quelli che hai realizzato per lo studio dell'equilibrio dei neri, fig. 18) fino ad arrivare a dei layout che sono talmente dettagliati da sembrare quasi delle matite definitive (come quello di *La lotta per la liberazione di Roma*, fig. 17). Qual è, in effetti, il tuo metodo di lavoro? Dopo aver realizzato un layout veloce, perché ne realizzi anche uno dettagliato e non passi direttamente alle matite definitive?
***R**: Uso due tipi di layout: il primo è per le inquadrature, un disegno veloce per stabilire le posizioni dei personaggi e la composizione della pagina; il secondo è per la definizione del disegno. Qualche volta faccio anche delle prove d'inchiostrazione. Poi ingrandisco con delle fotocopie e successivamente lucido sul foglio con il tavolo luminoso o con l'episcopio. È un metodo un po' laborioso, ma mi consente di sbagliare il meno pos-*

sibile e di non imbrattare eccessivamente la tavola che va inchiostrata. Lo stesso metodo lo uso anche per le copertine, aggiungendo alla matita un po' di sfumature, che mi serve come indicazione per il colore.

20 – Massimo Rotundo, matite definitive (clean up) di *Ex Libris Eroticis. Les amants ideales* (Drugstore Editions)

V: Quando si arriva a disegnare le matite definitive, e quindi a passare al foglio sul quale verrà costruita la tavola che andrà in stampa, bisogna fare attenzione alla scelta della carta, che dovrà essere presa in funzione del proprio stile e degli attrezzi che si decide di usare.
Le matite iniziali generalmente sono eseguite con una matita di durezza media. Proseguendo con il tratteggio, si passerà a delle mine più morbide, che servono a delineare maggiormente i tratti portanti, a donare spessore e a modulare i volumi.
R*: La preparazione di una matita definitiva è legata al metodo personale del disegnatore, c'è chi disegna direttamente sulla pagina, chi lucida con il tavolo luminoso i bozzetti della vignetta.*
Io preferisco realizzare dei layout molto precisi per poi ingrandirli sulla pagina definitiva. Uso di solito una matita dura, per non ingrassare troppo il foglio con la grafite e per far scivolare meglio il pennino. In generale comunque è giusto quello che dici sull'utilizzo di mine diverse per modulare o evidenziare. Si può usare una matita più morbida man mano che si va avanti con il lavoro, per definire il tratto le proporzioni delle forme e i "fondini" (è il nome delle scenografie nei fumetti).
Il tratteggio di solito si fa direttamente con l'inchiostrazione. Sconsiglio di annerire con la matita le campiture che devono essere nere. È preferibile segnarle con una crocetta.
Sono dell'idea che tutti i disegnatori, anche quelli con anni d'esperienza, preferiscono disegnare delle matite precise e dettagliate, prima di procedere con l'inchiostro. Infatti è difficile seguire il buon andamento dell'inchiostrazione e correggere contemporaneamente il disegno.
A figura 20 c'è un esempio di mie matite definitive. Questo è mediamente il livello di dettaglio che uso, prima di procedere con l'inchiostrazione. Le matite usate sono 2H e HB, il foglio è un Fabriano Tecnico 6.
V: In quale fase suggerisci di inserire i balloons?
R*: È la prima cosa che va fatta, prima ancora di impostare il disegno a matita sul foglio. È opportuno determinare lo spazio che serve per i balloons e le onomatopee, altrimenti si rischia di farsi coprire delle porzioni importanti di disegno e di creare problemi di leggibilità.*
È bene ricordare che il fumetto occidentale si legge da sinistra verso destra. Quando possibile è quindi da preferire che i primi a parlare siano i personaggi posizionati sulla sinistra. Questo per evitare di incrociare le pipette dei balloons.
Una raccomandazione sulle onomatopee: contribuiscono all'effetto estetico generale, quindi vanno realizzate con cura (fig. 21). Con il pennarello a scalpello o tondo si deve mantenere la stessa grandezza su tutte le lettere e poi lucidarle con il tavolo luminoso. I punti esclamativi vanno usati solo per le grida umane.

21 – Onomatopee

Elemento fondamentale nella costruzione di una tavola è la gabbia, cioè i riquadri delle vignette. La forma delle gabbie ha conosciuto un'interessante evoluzione rispetto alle tradizionali strisce pubblicate sui quotidiani. Sostanziali differenze si sono manifestate tra le diverse scuole fumettistiche internazionali. In Italia siamo mediamente rimasti ancorati a un sistema tradizionale, con gabbie che dividono la tavola in sei vignette di dimensioni pressoché uguali tra loro. Le sceneggiature, sempre molto classiche e rigorose, impongono una certa "sobrietà" dell'elemento grafico. La forza della storia prende il sopravvento sulla spettacolarità del disegno.
In America, al contrario, c'è la ricerca della spettacolarità. Le gabbie si mettono al servizio di questa ricerca e possono assumere forme disparate, purché contribuiscano a esaltare i contenuti grafici del racconto.
In Francia prevale il criterio estetico. Le gabbie sono movimentate, ma sempre seguendo criteri di eleganza geometrica o di simmetria. Le tavole risultano sempre esteticamente ineccepibili, quasi fossero un quadro a sé stante, da godere nel suo insieme (fig. 22).
In Giappone le gabbie assumono addirittura un significato narrativo. Contribuiscono alla recitazione dei personaggi. Si veda, ad esempio, la

22 – Esempio di gabbia francese.
Dufaux e Xavier, *Crociata* (Aurea Editore)

23 – Esempio di gabbia manga.
Yoshiko Watanabe, *La storia di Sayo* (Kappa Edizioni)

figura 23: la sensazione di ansia e pericolo è notevolmente amplificata dalle vignette sghembe e sovrapposte.

Per me esistono tre tipologie di fumetti: "cinematografico", "televisivo" e "teatrale". È una questione di inquadrature: per dare l'idea cinematografica è importante allargare i campi, usare molti totali, sono determinanti le scenografie. È sicuramente la tipologia che preferisco, anche se molto faticosa. In quella televisiva sono fondamentali i piani medi, si devono curare gli arredi, i costumi e le tipologie dei personaggi. Nel fumetto teatrale sono prioritarie la recitazione dei personaggi, le ombreggiature e, se possibile, un uso espressionista e dinamico delle inquadrature, anche azzardando dei tagli anomali.
La divisione della pagina è l'equivalente della cifra stilistica che un regista sceglie per il proprio film. La gabbia di un fumetto aiuta la storia a essere raccontata, esaltandone le caratteristiche.
In principio c'è la striscia, la famosa strip *dei giornali americani (fig. 24). Le vignette si dipanano in maniera orizzontale e regolare. È un metodo che potrebbe essere definito arcaico, ma la sua efficacia ne ha consentito l'utilizzo anche da parte di autori moderni. Si potrebbe definire "un classico che non muore mai".*
Con il tempo la tavola è diventata più mossa. Le vignette s'incastonano seguendo le esigenze della sceneggiatura. Accompagnano le inquadrature e ne facilitano la realizzazione. Ci si può sbizzarrire, rimanendo sempre attenti alla leggibilità della sequenza.
*Vignette lunghe orizzontali per le inquadrature inclinate (*Dylan Dog *ne è pieno) conferiscono sicuramente tensione al disegno. Vignette grandi per le panoramiche e i totali, per assegnare un taglio cinematografico al fumetto. Vignette in serie sulla stessa striscia, per creare una continuità. Vignette verticali per le inquadrature dal basso, che aiutano a conferire*

24 – Harold Foster, *Il Principe Valiant*

25 – Massimo Rotundo, *Prediction* (Delcourt)

26 – Alex Ross, *Batman* (DC Comics)

pathos ai personaggi e a disegnare meno scenografia.
Diversi tipi di inquadrature possono essere osservati in figura 25. Disegnatore e sceneggiatore sono liberi di dare spazio alla loro fantasia.
La tavola aperta, di solito usata nei comic books *americani, è fondamentale per dare dinamicità alle evoluzioni dei supereroi. A differenza di quelli europei, gli sceneggiatori americani, per consentire questa libertà espressiva al disegnatore, delineano le indicazioni principali, senza eccedere nella descrizione delle inquadrature. Inseriscono anche un numero limitato di vignette. Spesso ricorrono a delle* splash page *(fig. 26).*
A figura 27 c'è un esempio di tavola sperimentale. Nessuna possibilità è esclusa. Il linguaggio del fumetto permette di manipolare in ogni senso la composizione. C'è stata una stagione (1970/80), dove lo sperimentalismo è stato sondato in lungo e in largo, anche con qualche esagerazione.
Mi preme citare un autore che, insieme a Moebius, è stato il mio autore di riferimento, a cui devo molto. Parlo di Gianni De Luca (fig. 28). È stato un anticipatore. Con il suo disegno così elegante e dinamico ha raccontato, cercando un linguaggio innovativo, con semplicità e intelligenza, e le tavole sono ancora attuali. Le

27 – Massimo Rotundo, *Lanciostory* 1981 (Eura Editoriale)

28 – Gianni De Luca, *Shakespeare a fumetti* (*Il Giornalino*)

gabbie sono assenti. La sceneggiatura si snoda in un continuum *dove il personaggio si muove, parla, svolge azioni, all'interno della stessa vignetta. Se le storie fossero state più trasgressive, avrebbe forse avuto il rilievo internazionale che meritava.*

Lo stile nel disegno risente certamente dei tempi e dei luoghi di formazione dell'artista. Ci sono però delle componenti molto personali ed innate, per cui risulta difficile insegnarne uno, al pari di come si potrebbe insegnare l'anatomia, le ombre, la prospettiva, o l'uso dei materiali.
È molto utile per l'aspirante artista guardare il lavoro altrui, osservarne le peculiarità, carpirne i segreti e, arriverei a dire, studiare quello più idoneo a rappresentare le storie che si intende realizzare.
Volendo fare una veloce panoramica sui diversi stili che propone il mercato internazionale, mi limiterei a osservare, a grandi linee, come quello americano sia volto alla ricerca della spettacolarità e della potenza, quello italiano sia tendenzialmente più elegante e raffinato, quello francese sia preferibilmente fotografico e descrittivo, quello argentino sia molto espressivo.
A livello di singoli autori, parlare di stili sarebbe impresa lunghissima e, tutto sommato, inutile (almeno in questa sede). Ne cito alcuni tra i più rappresentativi, allo scopo di esemplificare l'importanza di unire lo stile al tipo di storia che si deve rappresentare.

29 – John Buscema, *Conan*

Lo stile di John Buscema (fig. 29) emerge nella potenza delle sue anatomie. John Romita sr, uno dei padri dei supereroi, cerca la plasticità. Frank Miller ha un disegno scuro, dove le ombre prevalgono sulla luce, molto in linea con le storie da sé stesso sceneggiate. Mike Mignola recupera la potenza di Jack Kirby, con le sue figure nette, nervose, cariche di energia. Da qualche anno c'è la tendenza a riproporre il mondo dei supereroi cercando nuovi stili, sempre più lontani da un realismo "fotografico". Todd McFarlane (fig. 30) si è fatto caposcuola della ricerca di nuove forme di rappresentazione della figura umana. Ha sperimentato la distorsione dei corpi, la creazione di figure che si discostano dalla realtà, pur rimanendo nell'ambito del fumetto realistico. Le sue figure sono sempre allungate, si producono in torsioni impossibili e, nello stesso tempo, sfiziose ed eleganti da vedere. La sua ricerca, e questo rende evidente l'intimo legame che esiste tra tutte le forme d'arte, riprende la ricerca che era stata di grandi pittori come El Greco (fig. 31) e Boldini (fig. 32). Torsioni, avvitamenti, dinamicità delle forme, distorsioni delle anatomie. Tutti questi elementi, in modi diversi, sono stati sperimentati da entrambi i pittori, in anni ormai lontani.

Anche in Italia c'è una grande diversità. Dal disegno molto stilizzato ed essenziale di Aurelio Galeppini si è arrivati a quello fotografico di Claudio Villa, per rimanere nell'ambito dei copertinisti del più importante personaggio italiano da edicola: *Tex*. Questo è

30 – Todd McFarlane, *L'Uomo Ragno* (raccolta, Star Comics)

31 – El Greco, *Laocoonte*

32 – Giovanni Boldini, *Nudo*

anche effetto delle mutate esigenze di mercato, che impongono un disegno sempre più ricco.
Proseguendo, un artista come Angelo Stano (fig. 33) ci offre l'opportunità, ancora una volta, di accostare l'arte del fumetto a quella della pittura. È innegabile la continuità della sua opera con quella del pittore espressionista Egon Schiele (fig. 34).
Anche in Italia esiste un filone di disegnatori "muscolari": il caposcuola è Castellini.
La grande tradizione underground, alla Pazienza, è stata rinnovata e portata al grande pubblico "bonelliano" da Paolo Bacilieri.
Nicola Mari (fig. 35), partito da un disegno che richiamava Mike Mignola, è approdato a uno stile molto scuro, che in qualche modo ricorda le opere della pittrice sudafricana Marlene Dumas (figg. 36 e 37). Le figure di Mari presentano, al pari di quelle della Dumas, volti emaciati, labbra tumefatte, occhi diseguali, che ben rappresentano l'atmosfera horror di *Dylan Dog*, personaggio di cui è disegnatore ormai da anni.

33 – Angelo Stano, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

Un artista può avere uno stile innato, e questo sarebbe una grande fortuna. Insegnare uno stile non è infatti cosa semplice. Non è però impossibile. In qualche modo si può trovare a tavolino. Occorre cercare tra le predisposizioni naturali, o tra gli autori del passato e del presente che si ammirano. Personalmente amo operazioni postmoderne nel disegno. Spesso sono operazioni che rivitalizzano modelli artistici rendendoli attuali. Il recupero dell'esperienza di Egon Schiele da parte di Stano ne è un esempio.

34 – Egon Schiele, *Ritratto di Erich Lederer*

35 – Nicola Mari, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

36 – Marlene Dumas, *Over Lyken Lopen*

37 – Marlene Dumas, *The Image of Europe*

La ricerca espressiva può arrivare allo stesso obiettivo con tecniche diverse. È il caso di Eleuteri Serpieri (fig. 38) e di Claudio Villa (fig. 39). Entrambi cercano con la matita degli effetti iperrealisti. Uno ci arriva con il tratteggio incrociato e l'altro con le ombreggiature e lo sfumato. Il risultato è ottimo in entrambi i casi.
Poi ci sono gli autori sui generis, *come Magnus, dove la personalità è talmente prorompente che sembrano non avere dei modelli. Sono riconoscibili a prima vista.*

38 – Paolo Eleuteri Serpieri, *Druuna*

39 – Claudio Villa, *Tex* (Sergio Bonelli Editore)

La riconoscibilità per un disegnatore dovrebbe costituire uno dei risultati da raggiungere. Essere riconosciuti dal lettore per il proprio stile, e non dalla firma, rappresenta una bella soddisfazione.
Nel mio caso, ho modificato diverse volte lo stile. Quello che dico potrebbe pertanto apparire come un'incongruenza. Credo però che in trenta anni di attività sia normale cercare nuove strade.

ESERCIZI

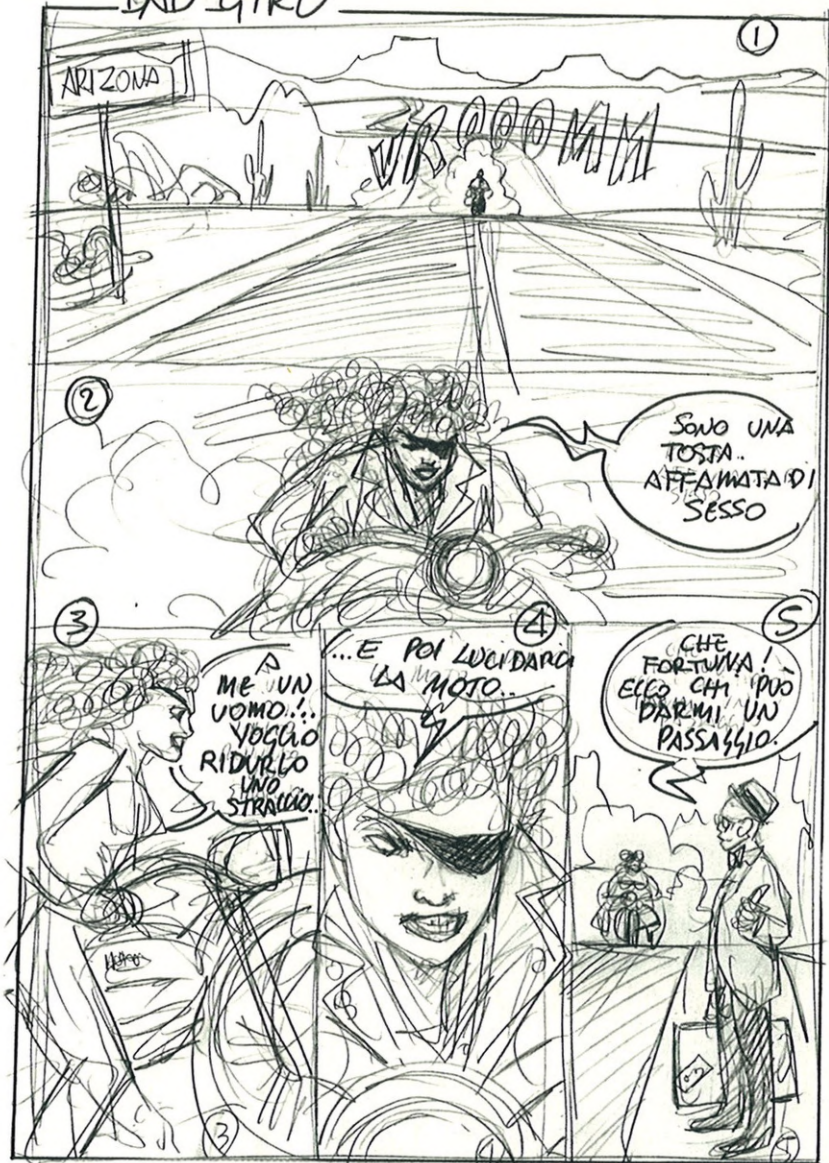
1) *Usare la matita come strumento di inchiostrazione, ispirandosi alla fig. 40 (matite di* Pirati, *lavoro che ho eseguito su testi di Ferrandino per* Sette *del* Corriere della Sera*). Lì ho lavorato con estrema precisione il disegno a matita, inserendo con grande pulizia linee modulate, tratteggi e ombre. Facendo una fotocopia su uno stampone (cartoncino leggero per fotocopiatrici tradizionali o digitali), automaticamente l'inchiostro della macchina ha "inchiostrato" il disegno. Sullo stesso stampone è stato poi passato il colore. L'inchiostro di una fotocopiatrice è fissante; questo consente una maggior*

40 – Esercizio 1

pulizia del colore stesso, lasciando la sensazione di una colorazione eseguita su una tavola lavorata con la china.

2) Realizzare delle matite definitive dei layout a disegno veloce nelle figure 41 e 42.

41 – Esercizio 2

42 – Esercizio 2

Capitolo quarto

INCHIOSTRAZIONE

VIGNATI

In Europa il lavoro di inchiostrazione viene eseguito molto spesso dalla stessa persona che ha realizzato le matite. In America avviene esattamente il contrario: quasi sempre disegno e inchiostrazione vengono realizzati da persone diverse.

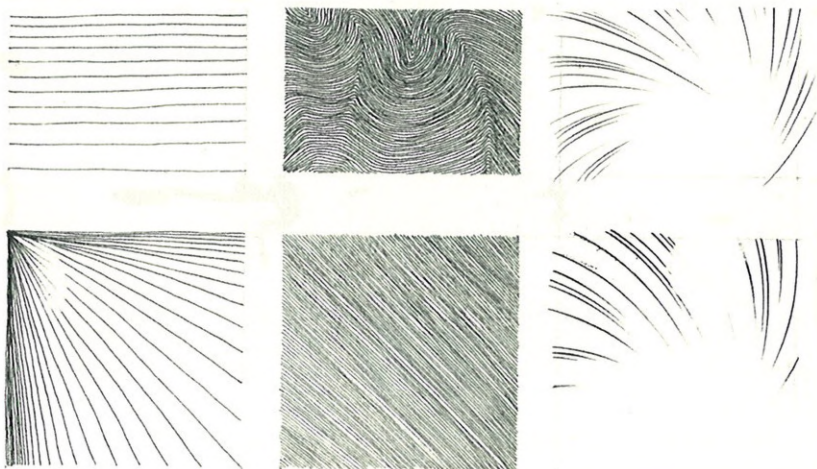
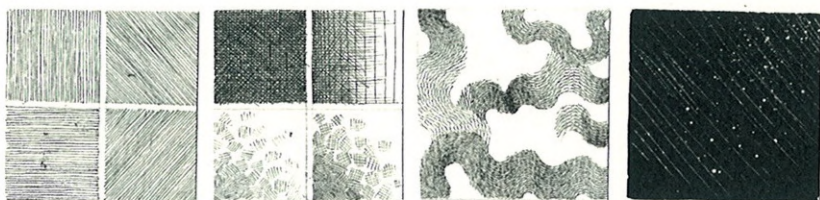
Che i due lavori vengano o meno eseguiti dalla stessa mano, è comunque certo che l'inchiostrazione costituisca un mestiere a sé, con le sue specificità e le sue caratteristiche ben precise. Probabilmente l'inchiostrazione esprime l'elemento più caratterizzante e più artigianale del fumetto. Semplifica la realtà, la rende netta, ne riduce le sfumature. Qualità, queste appena citate, che costituiscono l'anima del fumetto, molto più delle altre arti grafiche (illustrazione, pittura).

L'inchiostrazione richiede abilità specifiche, diverse da quelle del disegno. È una disciplina artigianale, che ha a che fare con qualcosa di fisico e materico, un qualcosa che sporca le mani e che impone delle scelte tra gli strumenti e le diverse soluzioni tecniche che si possono adottare, un qualcosa che richiede molta applicazione ed esercizio. Il talento da solo non paga. Più ci si esercita, maggiore è la tecnica che si acquisisce, più grande è l'efficacia che si raggiunge.

1 – Differenti scelte di inchiostrazione

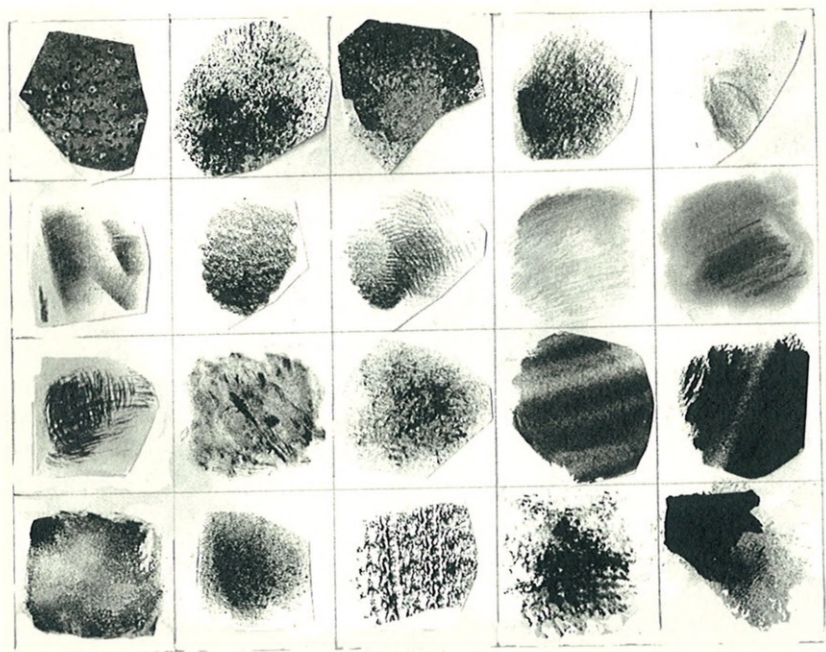
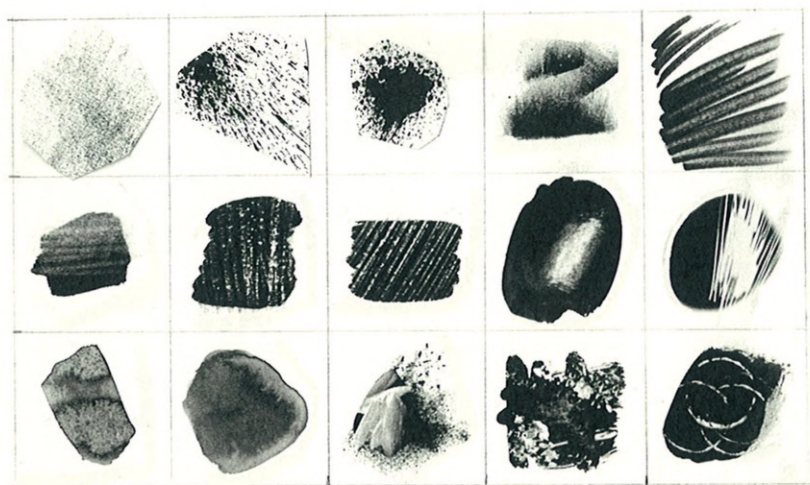
ROTUNDO

La sintesi grafica e il bianco e nero sono un insieme di icone e di effetti ottici. La linea può rimanere chiara, oppure intrecciarsi in complicati tratteggi che

modellano i valori plastici e la tridimensionalità. Per raggiungere un risultato si possono adottare soluzioni diverse (fig. 1). L'importante è mantenere uno stile omogeneo all'interno dello stesso lavoro.
Ogni inchiostratore sceglierà uno stile congeniale alla sua personalità e alle proprie tendenze artistiche. La linea inchiostrata diventa la firma personale.
Nella figure 2 e 3 ci sono diversi esempi di tratteggi. Servono per simulare i grigi. È importante che l'inchiostratore, in merito al tipo di tratteggio, adotti delle scelte che mantenga lungo l'intero lavoro. La figura 4 mostra una diversa soluzione per rappresentare i grigi: i retini. Sono

2 – Tratteggi

3 – Tratteggi

4 – Retini

molto usati soprattutto in Giappone e sono una sorta di adesivo semi-trasparente da applicare al disegno. Una volta applicati, si possono lavorare, graffiare, grattare.

5 – Effetti

6 – Effetti

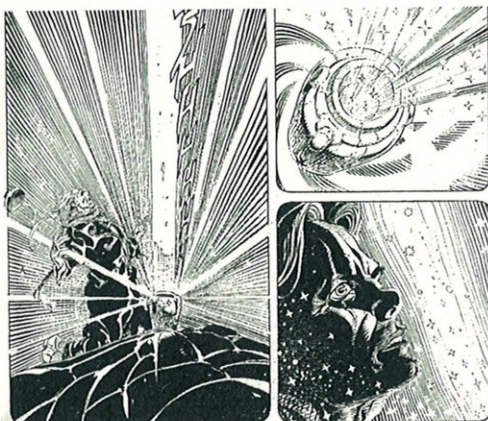
Nelle figure 5 e 6 ho messo insieme un piccolo campionario di "effetti speciali" che si possono ottenere con l'inchiostro e con l'utilizzo di materiali diversi, al fine di ottenere texture *interessanti. Consiglio di non usarne troppi nello stesso lavoro e, anche qui, di scegliere una gamma per non cambiare stile, tradendo insicurezza.*
Figura 5: la prima vignetta è eseguita con materiali refrattari (tutto ciò che è incompatibile con l'acqua; olio di lino, colle...). La seconda e la terza con lo spazzolino da denti immerso nell'inchiostro. La quarta con gessetto per effetti materici. La quinta con carboncino.
A seguire, nella seconda riga, le prime due sono eseguite con colori a cera. Poi i pastelli, la quarta è matita morbida (4B), la quinta carbothello con sfumino.
Terza riga: si comincia con due vignette realizzate con pennello secco; si passa alle tamponature a pennello, poi alla gomma-penna o gomma elettrica, infine alla gomma-matita.
Nell'ultima riga ci sono vari tipi di tamponatura con spugnetta.
Figura 6: si comincia con tamponature di garza, poi spruzzi di cannuccia, spruzzi di spazzolino con inchiostro molto diluito, pennarello consumato a punta tonda e infine pennarello scarico con punta a scalpello. Nella seconda riga ci sono vari effetti ottenuti con una lametta Gillette. Abrasioni su carta Schoeller, graffiature, effetto pioggia e cancellature. L'ultima vignetta è lavorata con il computer.
Ultima riga: effetto acquerello, poi inchiostro diluito, poi bianco acrilico su nero, poi tamponature con Scottex di bianco acrilico su nero, infine tamponature di bianco acrilico su nero ottenuto con delle forme.

L'inchiostrazione è quello che si vedrà in stampa. Tutti gli altri lavori, dai layout alle matite, per quanto possano essere stilisticamente apprezzabili, sono solo preparatori. Occorre quindi che l'inchiostratore operi un certo distacco dal disegno a matita e non si innamori eccessivamente di una sua eventuale bellezza intrinseca o efficacia stilistica, ma proceda con decisione alla stesura dell'inchiostro. Pertanto occorre una mano ferma e decisa e la capacità di capire quali siano le linee guida da marcare con maggiore energia al fine di rendere personalità al lavoro. Modulare la linea è indispensabile. Per la morbidezza del disegno, per dare il senso dei volumi.
Il mestiere richiede una certa esperienza che consenta di prevedere quale sarà l'effetto finale delle scelte compiute. L'artista più maturo sarà persino in grado di intuire quale sarà il risultato grafico in stampa.
Nelle figure 7 e 8 ci sono i materiali dell'inchiostratore. Nella prima ci sono calamai, pennini, pennelli di martora, pennarelli, lamette per grattare e spugnette per il *frottage* (tamponature). Nella seconda c'è un'ala giapponese per pulire la pagina dai trucioli della gomma, la gomma

7 e 8 – I materiali dell'inchiostrazione

elettrica, la gomma-matita, uno spazzolino per effetti con l'inchiostro e un correttore di vernice bianca. Ognuno userà lo strumento che maggiormente si addice alla sua mano, oppure che meglio si adatta alle esigenze del lavoro che sta svolgendo.

Nelle figure dalla 9 alla 12 ci sono degli esempi di alcuni differenti stili di inchiostrazione che si possono adottare, dalla linea chiusa, chiara, pulita (fig. 9), al tratteggio, il grigio e la mezzatinta (fig. 10). In questa ultima immagine, la mezzatinta è ottenuta sfumando il nero con dentinature e inserendo tratteggi di diversa intensità nelle zone di penombra. Nella figura 11 c'è un esempio di nero fotografico e linea dinamica. Per nero fotografico intendo una maniera di inchiostrare che rispetta gli effetti realistici delle ombre. Il disegno è di Neal Adams. Questo tipo di stile è uno dei più usati, anche perché è il più realistico. La linea è guizzante

9 – Massimo Rotundo, *Madame Grecoriaz* (Albin Michel)

10 – Massimo Rotundo, *Brendon* (Sergio Bonelli Editore)

11 – Neal Adams,
Lanterna Verde (DC Comics)

12 – Massimo Rotundo,
Le novantasette carezze. Ex Libris Eroticis (Albin Michel)

e dinamica, per simulare il movimento. Le ombre possono essere sfumate con dentinature o con la spugnetta, coniugando così la logica della luce con la morbidezza del tratteggio e la consistenza del nero.
Nella figura 12 c'è un esempio della tecnica "nero a blocchi", dove il nero non è tanto funzione della teoria delle ombre quanto dell'equilibrio grafico dei bianchi e dei neri sulla tavola, e sulla vignetta in particolare. La definizione "nero a blocchi" credo renda bene l'idea della tecnica in questione.

Prima di procedere all'inchiostrazione è opportuno passare un velo di gommapane sulle matite, al fine di alleggerirne i tratti ed evitare che le linee a matita possano intralciare quelle a inchiostro o addirittura risultare ancora visibili in stampa.

INTERVISTA

V: Detto questo, occorre iniziare a inserire gli inchiostri. Da dove cominciare? Dai riquadri delle vignette? Dagli sfondi? Dai primi piani? Dalle linee portanti? Oppure è meglio passare una prima mano di inchiostro chiara e piatta, priva di modulazione, e procedere a rafforzare gradualmente le linee in ombra?
R*: Generalmente comincio dai riquadri delle vignette. È importante essere precisi nel ripassare con un pennarello le squadrature. Sembra una banalità, ma questo lavoro va eseguito con cura, sia nella forma che nell'intensità, altrimenti rimane disordinata la pagina e si creano problemi nello stabilire i livelli dei neri in stampa.*
Sulla matita, che io consiglio di passare a mina dura, per non rendere troppo carico l'effetto grafico e per la pulizia della pagina stessa, comincio poi a tracciare le linee con il pennino, lavorando anche con il dorso per le linee più sottili. Inizio a inchiostrare le cose in primo piano, per capire quale deve essere la modulazione e lo spessore delle linee di

forza, al fine di dare profondità alla scena disegnata. Prima di passare i neri, consiglio di cancellare il disegno ripassato a inchiostro. In questa maniera, prima di mettere le ombre, ci si accorge se c'è qualche piccola correzione da effettuare sulle linee.
Nelle figure 13-16, c'è un esempio di come dalla matita si passa all'inchiostrazione delle linee, poi ai tratteggi e infine ai neri.
V: Ho notato che il disegno a matita mostra già una prima modulazione delle linee, con la figura che emerge rispetto allo sfondo. Inoltre la figura stessa mostra alcune linee più marcate delle altre (alcuni tratti dell'impermeabile...). Nel complesso comunque la matita è abbastanza piatta.

13 – Massimo Rotundo, matite

14 – Massimo Rotundo, inchiostrazione delle linee

15 – Massimo Rotundo, nero a pannello sfumato

16 – Massimo Rotundo, controluce

L'inchiostrazione nell'immagine seguente (fig. 14) inizia a dare profondità alla figura. Alcune linee dell'impermeabile sono marcate maggiormente, il contorno del viso è più spesso rispetto ai lineamenti interni…
***R**: Per le matite ho usato una mina HB sulla figura e una 2H sullo sfondo. Nella scenografia ci sono molti dettagli, quindi con una matita dura si lavora meglio. Sulla figura risultano più scure le linee dove andrà il nero. Opportunamente modulate, le linee conferiscono profondità, anche nella matita (vedi Spider-Man matita, fig. 21, il piede in primo piano ha le linee più spesse). La modulazione del segno equivale a una partitura musicale, s'intensificano le linee di forza dove c'è l'ombra, rimangono più leggere dove c'è la luce. Si sceglie l'unità di misura dello spessore e si va avanti. Il fare i contorni spessi o realistici è una scelta stilistica, l'importante è farlo sempre, per mantenere omogeneità al lavoro. Secondo me, nella matita che deve essere inchiostrata non è necessaria la modulazione, perché l'inchiostratore non è un mero ripassatore. Il suo lavoro dà corpo e sostanza al disegno, migliora la matita. C'è una divertente scena sul film di Kevin Smith,* In cerca di Amy, *una commedia romantica su due fumettisti, dove l'inchiostratore viene accusato di ricalcare disegni di altri. Giustamente si risente, ritenendosi a tutti gli effetti un componente della realizzazione creativa.*
V: Dunque, se il criterio con cui alcune linee sono più marcate delle altre sono l'ombra e la profondità, per poter inchiostrare correttamente occorre studiare per bene la teoria delle ombre e la prospettiva.
***R**: Consiglio di segnarsi le zone d'ombra più importanti a matita, con cura. La teoria delle ombre è matematica. Anche il lettore più disattento percepisce l'errore. Poi si possono anche mettere i neri di getto, con freschezza e immediatezza, oppure ci si può documentare con delle foto. Ma io ritengo sia fondamentale studiare la teoria delle ombre ed esercitarsi con molto, molto disegno dal vero. Questo consentirà di essere in grado di capire intuitivamente dove cadono le ombre, con il minimo rischio di errore. Le linee fanno parte degli effetti ottici della grafica: per esempio, per simulare il contatto o la pressione si lascia la linea aperta. Oppure, nelle cose angolari la linea rimane leggermente più sottile: in un braccio la parte curva sarà più spessa del gomito…*
Quello che si deve assolutamente evitare è "fare la sagoma di cartone", oppure ispessire i segni in secondo piano, o le linee di luce. Per esempio, la linea di un tetto dove sbatterà la luce del sole deve essere tracciata più leggera. Se non si fa questo, quand'anche il lettore non dovesse accorgersi dell'errore, percepirà certamente la sgradevole sensazione di un disegno piatto.
V: Veniamo alla terza immagine (fig. 15), quella con i tratteggi. Per presentarmi questa tecnica hai parlato di "nero a pennello sfumato". Perché?
***R**: Il "nero a pennello sfumato" è una definizione che rende l'idea. L'immagine è tratta da una storia americana anni '40, un lavoro che feci per l'editore francese Albin Michel. Mi sono ispirato ai film noir di que-*

gli anni e ho citato l'inchiostrazione dei fumetti americani del periodo, modernizzandola un po' e mantenendo il mio stile. La definizione fa riferimento alla tecnica di realizzare dapprima un tratteggio al fine di ottenere un tappeto dove poggiare il nero, creando così una sfumatura.
V: In questa immagine compaiono diversi tipi di tratteggio: incrociato, a singole linee oblique, a singole linee verticali, quelli con linee fini e quelli con linee più marcate... Come decidi di mettere i tratteggi? Come consigli di iniziare a un neofita?
Quanto tratteggio e quanti neri devono esserci in un disegno affinché risulti equilibrato?
R: *Il tratteggio incrociato serve per dare maggiore densità: un po' rétro ma efficace. Come al solito, il tipo di tratteggio usato è funzione delle ombre. Dove andrà il nero, le linee del tratteggio saranno più spesse. Saranno più chiare nelle zone in cui c'è il grigio.*
La densità dei neri la decidiamo noi. È il disegnatore il direttore della fotografia del proprio lavoro! Ovviamente una parte è giocata anche dalle esigenze di sceneggiatura. Nella quarta immagine (fig. 16), i neri sono di molto più presenti perché la direzione delle ombre cambia: in questo caso siamo in un controluce.
V: Che strumenti usi per l'inchiostrazione? Pennino, pennello, pennarello? E quale carta consigli?
R: *Uso il pennino perché ho la mano pesante. Questo strumento consente di tenere maggiormente sotto controllo l'inchiostrazione, il segno rimane più asciutto e netto. È anche più adatto al tipo di storie che devo disegnare. Per esempio, se dovessi disegnare fumetti umoristici come Topolino, forse userei il pennello. Consente una dinamicità e una morbidezza maggiore. Comunque il pennino è uno strumento indissolubile per il mio lavoro. È uno strumento antico, che appartiene a un'altra epoca, ed è sempre più difficile trovarne di buoni, anche nelle cartolerie di antiquariato. I miei preferiti sono i Perry & Co. n. 25, pennini inglesi formidabili ma praticamente introvabili. Sono in grado di tracciare dei segni molto fini, e si aprono con leggerezza, consentendo tratti ben più marcati.*
Girando tra i negozi d'arte specializzati se ne possono trovare di diverso tipo. Mai prendere quelli con la punta variegata o complicata: sono per la scrittura. Esistono pennini giapponesi che hanno la punta un po' rigida ma vanno bene per chi lavora otto ore al giorno come un normale professionista. Il consumo dei pennini infatti è notevole.
La tecnica dell'inchiostrazione è figlia dell'incisione, per questo ho definito il pennino uno strumento antico. Invece di incidere lastre di metallo o di legno, incidono il foglio. Premendo sul foglio, il pennino si allarga rilasciando più inchiostro, permettendo di modulare il segno senza dover cambiare punta. Attenzione alle macchie!
Anche il pennello è uno strumento molto particolare, sia per l'inchiostrazione sia per mettere i neri. I migliori sono i pennelli di martora. Oc-

corre sempre prenderne di diverse misure, anche se con una stessa misura si possono modulare le linee in base alla pressione esercitata e a quanto inchiostro si carica.
Ognuno deve trovare il proprio strumento di lavoro. Tararlo sul proprio stile e sulla propria mano. Vanno bene anche i pennarelli, in effetti molto più comodi e pratici (i pennarelli, non più piccoli di uno 05, si possono anche limare con la carta vetrata o scolpire con una lametta, creando forme e punte che li rendono più modulari). Io li uso per le piccole figure, per le scene in lontananza o per le scenografie. A volte, essendo il pennarello indelebile, lo uso per inchiostrare un lavoro che va colorato sull'originale. Attenzione alle cancellature, spesso la gomma schiarisce troppo il tratto del pennarello, possiamo ovviare cancellando con la gommapane o usando una carta più assorbente, per esempio la Fabriano F4.
Chi ama questa arte, dovrebbe anche sperimentare nuove forme espressive e nuovi materiali. Si possono trovare un'infinità di soluzioni.
Ogni autore ha un suo segreto, frutto della ricerca e dell'esperienza. Il mio consiglio è quello di cominciare con gli strumenti di base e con tecniche semplici, cercando di capire qual è lo strumento più adatto alla propria mano. Acquistare virtuosismo a poco a poco. Con il tempo evolversi, trovando nuove forme espressive per l'inchiostrazione. È fondamentale una certa metodologia: ad esempio, inchiostrare sempre dal basso verso l'alto, tenendo il calamaio vicino e pulendo spesso il pennello o il pennino.
Quanto alla carta, per strumenti che graffiano come il pennino serve una carta liscia. Io uso la Schoeller o la Fabriano F4 o F6 liscia. Per il pennarello o per il pennello va anche bene una carta semi-ruvida.
Il pennello carico di inchiostro serve per le ombre. Per le campiture invece è necessario usarlo dopo averlo scaricato dell'inchiostro in eccesso. In questo modo si possono ottenere linee sottili e sinuose.
V: Come si vede dalla vignetta (fig. 17) tratta da *I grandi miti greci a fu-*

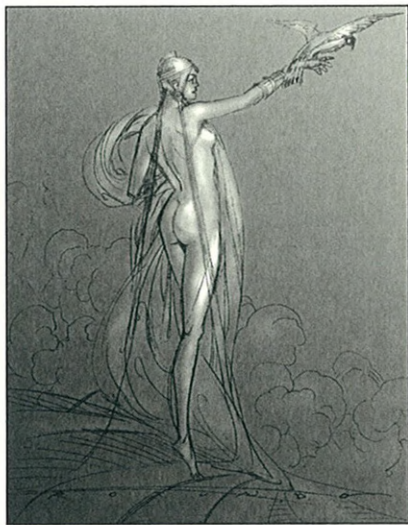
17 – Massimo Rotundo, *Amore e Psiche*
(*I grandi miti greci a fumetti*, Mondadori-De Agostini)

metti – Amore e Psiche, quando il lavoro sarà colorato, varia anche il modo di inchiostrare. Nella vignetta appaiono infatti meno tratteggi di quelli che sei solito inserire. Questo perché i colori assolvono quella funzione di campitura delle tonalità intermedie che nel bianco e nero deve essere risolta con l'inchiostro.

***R**: Se il colore non è invasivo, tinte piatte o monocromatiche, si può usare anche un'inchiostrazione complessa. Altrimenti si tende a sintetizzare, escludendo i neri e i grigi. Se si usa una colorazione pittorica, a mano sull'originale, si lavora sulla traccia a matita, per poi inchiostrare i segni principali a colorazione ultimata. In caso di colorazione al computer potrebbe risultare interessante l'inchiostrazione a matita. Usando i livelli di Photoshop si può esaltare la linea base a matita, si può pulire la tavola e poi colorare.*

Talvolta si può usare la mezzatinta grigia come prima stesura per le campiture di colore. È il caso dell'illustrazione della Donna falco *(fig. 18). In questa immagine ho usato la matita, poi con i livelli di Photoshop ho salvato il tratto e ho creato i grigi in digitale su un altro livello (fig. 19). Poi, selezionando il disegno, si può passare al colore. Questo è un esempio di come, dovendo colorare, può bastare anche il segno a matita.*

Nelle figure 21-26 ci sono delle prove di inchiostrazione di Massimo Rotundo su uno *Spider-Man* di John Romita sr. L'idea di sottoporre *Spider-Man* a Massimo Rotundo mi è venuta guardando un bellissimo vo-

18 – Massimo Rotundo, *Donna falco*, inchiostrazione a matita

19 – Massimo Rotundo, *Donna falco*, prima fase della colorazione

lume presentato di recente dal *Corriere della Sera*, intitolato *Caccia al Ragno*. Per una qualche anomalia, lo Spider-Man di figura 20 si presenta senza i neri. Proporre a Massimo di cimentarsi nel completare gli inchiostri è stato anche divertente, perché ovviamente il suo stile è molto distante da quello dei supereroi.
Massimo ha lucidato il disegno ed è ripartito dalle matite (fig. 21). Ha poi proposto cinque diverse soluzioni di inchiostro. Il lavoro è molto istruttivo da un punto di vista didattico. Il lettore infatti può infatti avere la precisa percezione di come si modifichi l'effetto grafico a seconda della scelta degli inchiostri.
La prima proposta (fig. 22), definita "ombre e neri al tratto", è molto delicata, probabilmente inefficace per un racconto supereroistico, che richiede forza e vigore. La seconda (fig. 23), "neri sfumati con dentinatura", è certamente più vigorosa e il tipo di ombra (quasi un controluce), rende la figura più sinistra e inquietante. La terza (fig. 24), "nero a macchia", è anch'essa vigorosa, ma più rassicurante. La figura è meno sinistra, benché le ombre siano molto presenti. La nettezza dei neri esalta piuttosto l'aspetto plastico e atletico. Anche "nero a macchia" è una definizione di Massimo. Fa riferimento alla pennellata a macchia dei pittori impressionisti, e intende riferirsi ad una maniera di mettere il nero un po' informale, di getto.
La quarta proposta (fig. 25) è stata definita "neri pittorici", intendendo una ricerca di effetti pittorici attraverso l'uso di materiali alternativi, che abbiano una resa nel bianco e nero. L'immagine è realizzata con spugnetta, spazzolino e lametta. L'effetto è decisamente più morbido e intrigante. L'aspetto atletico della figura scende in secondo piano rispetto all'atmosfera un po' tenebrosa e malinconica che ci comunica il segno.
L'ultima proposta (fig. 26), realizzata con pennarello scarico (o pennello sporco di inchiostro secco), ci presenta una versione di *Spider-Man* dall'aria un po' noir.
Nella figura 27 si può osservare l'inchiostrazione originale di John Romita sr (tratta da un volume edito da Star Comics). Come si può notare, l'inchiostrazione è più classica (stiamo parlando di un lavoro del 1972), meno sofisticata, ma ovviamente molto efficace (John Romita sr è unanimemente considerato uno dei più grandi disegnatori americani di supereroi).

INTERVISTA

V: Abbiamo parlato di tecnica. Inevitabilmente abbiamo fatto cenno anche allo stile di inchiostrazione. Approfondiamo il discorso dello stile. Quale stile dovrebbe scegliere un disegnatore alle prime armi, e in base a quale criterio?
***R**: Lo stile è un problema che affligge il neofita. Io ho cominciato con lo stile espressionista. Guardando autori come Battaglia, sperimentavo,*

20 – John Romita sr, *Caccia al ragno* (Le grandi iniziative del *Corriere della Sera*)

21 – Massimo Rotundo, matite *Spider-Man*

22 – Massimo Rotundo, ink *Spider-Man*

23 – Massimo Rotundo, ink2 *Spider-Man*

24 – Massimo Rotundo, ink3 *Spider-Man*

25 – Massimo Rotundo, ink4 *Spider-Man*

26 – Massimo Rotundo, ink5 *Spider-Man*

27 – John Romita sr, *L'Uomo Ragno Classic* (Star Comics)

pubblicando sulle pagine di Lanciostory. I risultati non erano eccellenti, poi ho capito che la cosa fondamentale era capire il tipo di racconto che volevo illustrare e come il disegno poteva valorizzare il genere scelto. È inutile scegliere uno stile dove si privilegia l'ombra alla luce, dove si cerca l'atmosfera, le emozioni dei personaggi, se poi la sceneggiatura desidera esprimere azione e leggerezza. In questo caso magari è preferibile un tratto a linea aperta.
Se il racconto è di tipo storico, è importante la ricerca della minuziosità, lo studio dei particolari, valorizzare le scenografie, i costumi, gli oggetti, le scene di massa.
La ricerca di uno stile grafico in funzione del racconto è la cosa più giusta e più saggia. Altrimenti occorre che il disegnatore si guardi dentro e scelga il tipo di storia che pensa di essere maggiormente portato ad affrontare.
Se il disegnatore è orientato verso storie gialle/thriller, è sintomatico usare le ombre e di conseguenza un'inchiostrazione pittorica. Se la sua predisposizione è per storie fantasy, per storie in costume, per storie di genere umoristico o satirico, è saggio scegliere un segno chiaro e pulito. Se si cercano i valori plastici, i volumi, il realismo anatomico, la scelta giusta forse è il tratteggio.
Un buon metodo per scoprire il proprio segno grafico è scegliere un autore di riferimento, studiarlo, digerirlo e scoprirne i segreti. Poi selezionare lo strumento adeguato alla propria mano e al proprio stile: per esempio, io ho dovuto privilegiare l'uso del pennino perché, come dicevo, ho la mano pesante. Con il pennello tendevo a ingrossare troppo le linee.
Scelto lo strumento, serve allenamento. Seguendo la traccia degli autori scelti, lo stile col tempo cresce di conseguenza.
V: Quali sono gli autori che suggeriresti di prendere a riferimento per i vari stili grafici? Dammi un elenco, così come ti viene in mente. Ovvia-

mente ne ometterai tantissimi, ma lo scopo non è enciclopedico, quanto piuttosto di associare dei nomi a degli stili.
***R**: Va bene, allora procedo molto telegraficamente.*
Linea aperta, inchiostrazione impressionista: Hugo Pratt, Alex Toth, Goran Parlov, Ivo Milazzo, Luca Vannini.
Inchiostrazione pittorica: Giovanni Ticci, Carlo Ambrosini, Alberto Breccia, Massimo Carnevale, Neal Adams.
Inchiostrazione espressionista (dove per "espressionista" intendo un uso delle ombreggiature e di talune distorsioni dei corpi che esaltano la teatralità e l'espressività): Dino Battaglia, Corrado Roy, Marco Soldi, Robert Fawcett, Mike Mignola.
Inchiostrazione a linea chiara con i neri: Ted Benoit, Hergè e la scuola franco belga in generale, Gianni De Luca, Vittorio Giardino, Bruno Brindisi.
La linea chiara senza neri: Moebius, Milo Manara, Winsor McCay.
Il nero a blocchi: Piero Dall'Agnol, Frank Miller, Aubrey Beardsley.
Inchiostrazione realistica e fotografica: Hal Foster, Alex Raymond, Claudio Villa.
Tratteggio: Paolo Eleuteri Serpieri, Enki Bilal, Sergio Toppi, Travis Charest, Gustave Doré, Bernie Wrightson.
Linea spessa e chiusa: Andrea Pazienza, Stefano Caselli, Massimiliano Frezzato.
Inchiostrazione a matita: Eugenio Sicomoro, Franco Saudelli, Alessandro Barbucci.
Inchiostrazione a pennarello: Giuseppe Mattoni, Maurizio Di Vincenzo, Luigi Di Giammarino.
V: Nella figura 28 possiamo osservare una delle tue prime pubblicazioni. Per essere un esordiente, devo dire che il lavoro, realizzato con la tecnica del tratto incrociato, è molto raffinato. Lo stile non è ancora quello attuale, e in qualcosa sembra ripreso dai classici (Battaglia, Toppi).
Se dovessi fare un commento sulla comunicatività del lavoro, a beneficio di chi volesse cercare il giusto stile per una sceneggiatura, direi che il segno punta a costruire la tavola come se fosse un ricamo: il risultato perciò è molto elegante ma, proprio come sarebbe per un vero ricamo, c'è un effetto di staticità, di assenza di movimento. La tavola si lascia guardare con lentezza e attenzione e non induce il lettore alla frenesia di andare avanti con lo sguardo. Ciò rende questo tipo di inchiostrazione molto efficace per una storia didascalica, oppure autoriale. Meno efficace per un racconto di impatto, emozionale.
A proposito di Sergio Toppi, nella figura 29 si può ammirare un suo disegno, tratto dal lavoro *Federico II di Svevia*. Faccio notare come Toppi metta il lettore nella condizione di pensare che tutto quello che c'è da guardare è dentro il disegno. Lo sguardo è portato a indugiare, a per-

28 – Massimo Rotundo, *Lanciostory* anno VII n. 32 (Eura editoriale)

29 – Sergio Toppi, *Federico II di Svevia* (Alessandro Editore)

correre su e giù le infinite linee e i molteplici intrecci con cui tesse il suo ricamo. Il suo segno è chiuso, decorativo, composto, elegante. È notevole il lavoro di tratteggio con cui ha costruito il fumo. Il suo modo di lavorare ricorda veramente l'antica arte dell'incisione.

***R**: È giusto citare l'incisione per quanto riguarda Toppi. Io ho imparato a inchiostrare anche con le lezioni d'incisione all'Accademia di Belle Arti. Incidere una lastra, o lavorarla con le morsure se fai un'acquaforte, ti fa capire come la tessitura dei segni segua delle regole ben precise.*

Il parallelo tra inchiostrazione e incisione è quindi valido sempre. Con Toppi il rapporto è ancora più evidente. Nel disegno di Toppi da giovane, anni '50 (fig. 30), è interessante vedere un lavoro realizzato a pennino, dove si possono azzardare delle similitudini con le magnifiche xilografie di Doré. La xilografia (incisione su legno) è la tecnica che probabilmente è maggiormente utile per imparare a dosare il tratto.

V: Nella figura 31 c'è una splendida tavola di Hugo Pratt, tratta dal suo capolavoro assoluto *Una ballata del mare salato*. È un modo di inchiostrare ancora diverso: alternanza di linee sottili e linee molto grosse, assenza quasi totale del tratteggio, tutto giocato sui contrasti. Cosa ne pensi?

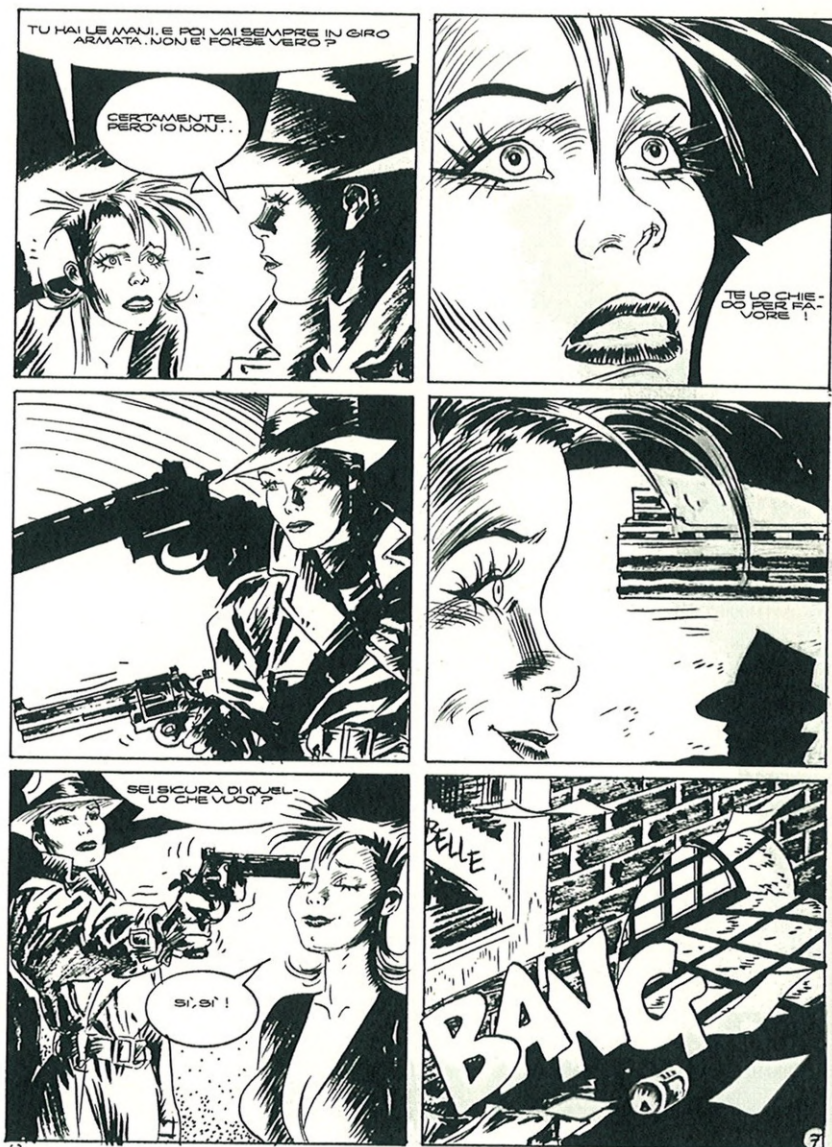
30 – Sergio Toppi, *La leggenda della tavola rotonda* (Garzanti)

***R**: Salta agli occhi la nettezza e l'eleganza del bianco e nero, la stessa bellezza che osserviamo nei fumetti di Milton Caniff o in film d'epoca come* Otello *di Orson Welles o* La morte corre sul fiume *di Charles Laughton, dove la bellezza estetica è in funzione della storia.*

La pennellata a macchia, un po' impressionista, mi ricorda la sapienza di alcuni artisti e disegnatori orientali. Non a caso Pratt amava gli acquerelli, dove era un maestro. È ovvio

31 – Hugo Pratt, *Una ballata del mare salato* (Rizzoli Lizard)

che Pratt privilegiava la storia, ma io, che non riesco a leggere se il disegno non mi piace, ho letteralmente divorato le avventure di Corto Maltese. Pratt mi ha insegnato a disegnare con il metodo delle impronte: si disegna la forma, la sagoma, l'anima del personaggio, poi si costruiscono le prospettive e le ombre.

Pratt è stato importante, anzi fondamentale, per il ruolo dei disegnatori e sceneggiatori nei fumetti, dandogli dignità autoriale...
V: Lo hai conosciuto personalmente?
R: *L'ho incontrato diverse volte: a Losanna, Lugano, Lucca. Anche a Roma, ai tempi del Comic Art di Rinaldo Traini. Al di là del suo ruolo carismatico nel mondo dei fumetti, era sicuramente istruttivo parlarci di lavoro. Una volta mi disse che il suo disegno era in funzione esclusivamente della storia. Anche se il suo disegno e i suoi acquerelli li trovavo straordinari, anche a prescindere dal contesto narrativo, dovevo convenire che c'era del vero. Se, per esempio, osserviamo attentamente la sua inchiostrazione, possiamo trovare delle similitudini alla scrittura cinese e giapponese. La pennellata elegante e senza ripensamenti di Pratt ricorda il gesto dello scrivere per ideogrammi. Questo consente al disegno, con le sue icone, di mettersi al servizio del racconto, e viceversa. Hugo Pratt manca al fumetto italiano. Corto Maltese è stato uno dei motivi che mi ha spinto a intraprendere questa professione.*
V: Un altro gigante del fumetto internazionale è Jordi Bernet (fig. 32). Ha un tratto dinamico, rapido. Al contrario di Sergio Toppi, l'artista spagnolo lascia pensare che si possa guardare oltre il disegno, completando con la fantasia l'azione insita nel suo tratteggio. Se lo sguardo del lettore di Toppi è indotto a indugiare, lo sguardo del lettore di Bernet è più frenetico. Il tratto viene letto con rapidità e il flusso visivo viene indotto a passare velocemente da una vignetta all'altra. Il disegno dello spagnolo è azione, sintesi, contrasto. I contorni delle figure sono tracciati con linea fine, poi sono riempiti da tratteggi neri molto evidenti. L'effetto è movimentato, morbido.
R: *Il disegno di Bernet unisce la sintesi grafica a un'inchiostrazione pittorica. Il risultato, come giustamente hai detto, è morbido e cinematografico. L'elemento interessante è la capacità, attraverso il grottesco, di realizzare una galleria straordinaria e variegata di personaggi. Anche qui, lo stile dell'inchiostrazione è funzione delle storie dello sceneggiatore abituale Enrique Sánchez Abulí, ciniche alla maniera dei film* hard boiled. *La tecnica a pennello è volutamente rapida e veloce, come il tocco di un pittore.*
V: Proseguendo con la tecnica pittorica, in precedenza avevi incluso in questa categoria due artisti molto diversi tra loro, anche semplicemente per generazione di appartenenza, come Breccia e Carnevale.
Alberto Breccia, uruguaiano di nascita e argentino artisticamente, è stato uno dei disegnatori più importanti del fumetto sudamericano. La sua opera, grottesca, cupa, è intrisa di elementi molto potenti, a tratti inquietanti, che richiamano il movimento pittorico dell'espressionismo tedesco. Massimo Carnevale fa parte della nuova generazione di disegnatori italiani. È cresciuto nelle file dell'Eura Editoriale. Il suo tratto è decisamente più morbido, più rassicurante (benché spesso i temi in cui si cimenta non lo siano affatto), molto duttile. Un tipo di tratto assai effi-

32 – Jordi Bernet, *Custer* (Edizioni Acme)

cace anche per le illustrazioni. Lo sarebbe, a mio avviso, anche per il grottesco, o addirittura l'umoristico.

R*: Riguardo i disegni di Breccia (fig. 33), il suo lavoro è alquanto innovativo, l'uso dei materiali è dei più disparati. Come i pittori informali,*

33 – Alberto Breccia, *Mort Cinder*

lavora il bianco e nero con texture materiche e anomale, come fossero degli effetti (fig. 5 e 6): sgocciolature, spugnette, graffiti, abrasioni. In Carnevale (fig. 35) c'è l'uso della superficie come una tela. Con sapienti pennellate, con le ombre fotografiche, mai fredde e scontate ma fresche e espressive, cerca il realismo. La sua è un'inchiostrazione colta e tecnicamente difficile, che solitamente nasce dalle mani di un illustratore che si esprime con il colore. Nella figura 34, l'uso del retino puntinato serve per dare sostanza e costruire mezzi toni che modellino la figura.

V: Un tratto che è decisamente opposto a quello morbido di Carnevale è il tratto di Miller. Violento, giocato sui contrasti, perfetto per le storie che usualmente rappresenta. Nell'esasperare i contrasti, con *Sin City* Miller ha creato uno stile (fig. 36). Uno stile, anche qui, al servizio delle esigenze narrative: Sin City è un luogo di efferata violenza. Si tratta di uno stile voluto, ricercato. Chi segue Miller, sa quanto sia capace anche di altro tipo di soluzioni grafiche.

È interessante vedere la trasposizione cinematografica, opera dello stesso Miller, delle sue idee fumettistiche. *Sin City*, e ancor di più *The Spirit* (rilettura "milleriana" del capolavoro di Will Eisner), sono film realizzati con la stessa tecnica dell'esaltazione dei contrasti che l'artista americano usa nei fumetti. Il risultato è assolutamente fumettistico. I fotogrammi, esasperati nel contrasto, sembrano disegni.

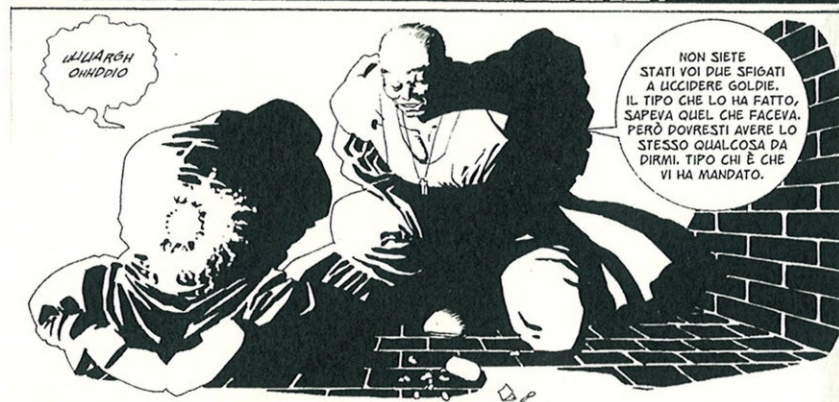
34 – Massimo Carnevale, *John Doe* (Eura Editoriale)

***R**: Miller potrebbe essere inserito nella categoria "a linea scura". Questa definizione di Alberto Becattini calza a pennello con le sue opere, specialmente* Sin City.

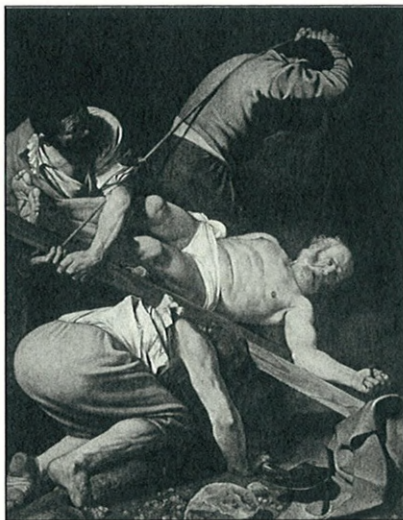
Ci sono vari discepoli di questo stile, che ha origine in maniera lampante dalle esperienze di Toth e compagni. Sembra quasi che il bianco emerga dal

35 – Massimo Carnevale, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli editore)

nero e la linea scompaia del tutto. Questo rende Sin City, *che ha anche il merito di aver dato inizio a una nuova forma di linguaggio cinematografico, un fumetto unico, con una forza espressiva lacerante.*

36 – Frank Miller, *Sin City* (Magic Press)

37 – Mike Mignola, *Hellboy* (tavola originale)

L'uso delle sagome nere come ombre cinesi, o delle figure ritagliate nell'ombra, rende molto efficace il racconto.
Attenzione: realizzare sagome scure o ombre piene non significa non disegnare. All'interno della figura, in pieno controluce, ci sono tutte le linee che servono. Bisogna avere il coraggio di cancellarle con il nero, questo però consente di non disegnare una sagoma piatta e ritagliata. Disegnare con le ombre non è una scorciatoia.
Secondo me il rappresentante più incisivo, in questa tecnica degli effetti ottici che giocano sul bianco e nero, è Mike Mignola (fig. 37). Il sapiente uso del bianco e nero, lo stile unico, gotico e geometrico, fanno di questo autore il più innovativo e riconoscibile degli autori americani degli ultimi anni.
La carriera di Mignola ha un inizio abbastanza accademico, rientrando nei canoni dei disegnatori di comic book, poi esplode a livello internazionale, trovando un linguaggio più personale e adatto al tipo di storie raccontate, spesso oscure e horror.
Anche didatticamente, Mignola è molto interessante. Questo perché usa delle "icone" per rappresentare i vari effetti grafici, specialmente a livello di inchiostrazione. Mi spiego meglio con un esempio: se deve rappresentare un'esplosione, la disegna sempre con gli stessi "simboli", che modifica a seconda delle necessità narrative. Questo determina uno stile grafico unitario, solido e personale.
La validità dello stile di Mignola, e in generale dell'applicazione delle arti grafiche, lo vediamo nella figura 38, dove è stato rielaborato un quadro

38 – Massimo Rotundo e Giacomo Bendotti,
La crocifissione di San Pietro
(riproduzione di Caravaggio)

39 – Caravaggio,
La crocifissione di San Pietro

di Caravaggio usando lo stile di Mignola. Per chi vuole imparare, consiglio questi esercizi: applicare la sintesi grafica, l'inchiostrazione fumettistica, a una fotografia o a un quadro realistico.
Nella figura 40 c'è un omaggio di Mignola a Sin City. *Nella 41 mi sono cimentato nella riproduzione fotografica del disegno, al fine di mostrare la differenza tra una fotografia e la sua riduzione fumettistica.*

40 – Mike Mignola, *Omaggio a Sin City*

V: Concordo con te nel ritenere Mignola uno degli autori più interessanti, anche da un punto di vista didattico. La sua inchiostrazione parte dalle premesse create dal mitico Jack Kirby e arriva a uno stile personale che, nelle sue opere principali come *Hellboy*, gioca tantissimo sui contrasti. I suoi neri solcano il corpo e le vesti dei personaggi, costruendone in maniera potente e nervosa l'ossatura, le linee di forza attraverso le quali scorre la loro energia.
Proseguendo oltre, nella categoria "linea aperta e inchiostrazione impressionista" avevi citato Vannini e Milazzo.
Luca Vannini (fig. 42), a mio avviso, è uno dei più grandi talenti che abbiamo. Peccato che abbia disegnato veramente poco (imperdibile il primo numero di *Julia*). Con due tratti riesce a rappresentare situazioni realistiche e complesse, ed esaltare movimento ed espressività. È il massimo della sintesi grafica, e per me il fumetto è proprio questo: sintesi. Apprezzo la sintesi anche nelle sceneggiature. Amo le sceneggiature che riescono ad arrivare al cuore della narrazione con poche scene, amo i dialoghi che non spendono parole ridondanti e inutili ai fini della narrazione.
Ivo Milazzo (figg. 43 e 44), come Vannini, riesce a rappresentare scene complesse

41 – Simulazione fotografica di *Omaggio a Sin City*

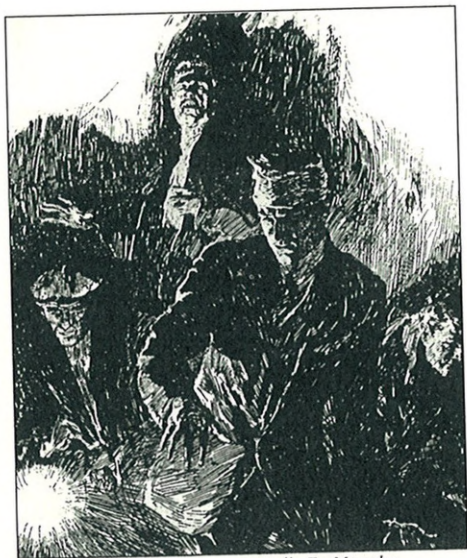
42 – Luca Vannini, *Tu che m'hai preso il cuor* (Montego)

43 – Ivo Milazzo, *Ken Parker* (Sergio Bonelli Editore)

44 – Ivo Milazzo, *Nick Raider* (Sergio Bonelli Editore)

con pochi tratti veloci. Ha una notevole scioltezza di mano. Lascia molto spazio all'immaginazione del lettore, che non ha difficoltà alcuna a completare con la fantasia scene che, a ben vedere (fig. 44), presentano una scenografia essenziale, o addirittura nulla.

Vorrei citare anche Gino D'Antonio (fig. 45). C'è molto più tratteggio nel suo lavoro, rispetto Milazzo e Vannini, ma sono notevoli la velocità del suo tratto e la sintesi con cui costruisce le scene. Senza spreco di inchiostro inutile è in grado di rappresentare costumi, oggetti e scenografie ricche di dettaglio e precisione iconografica.

45 – Gino D'Antonio, *Bella & Bronco* (Daim Press)

46 – Joseph Clement Coll, *Fu Manchu*

47 – Alex Toth, *The Crushed Gardenia*

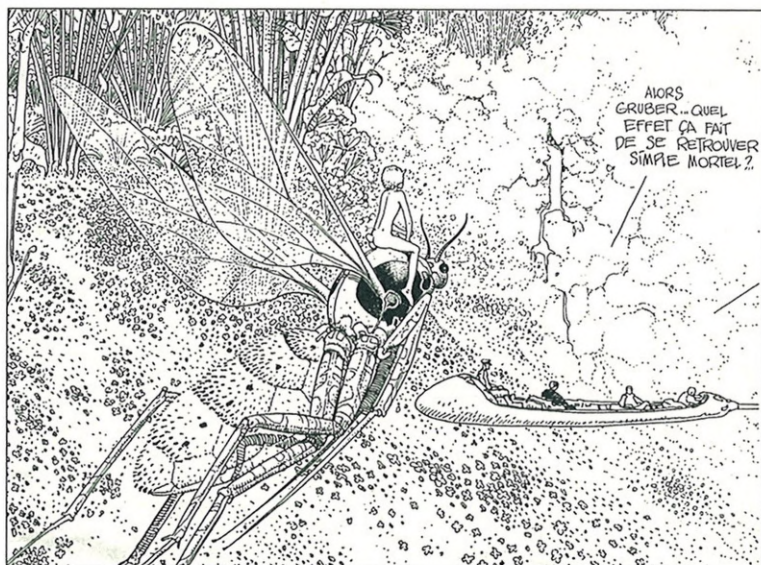
R: *Questo tipo di stile, della linea aperta, ha origine negli Stati Uniti degli anni '20, con illustratori come Joseph Clement Coll (fig. 46) e Robert Fawcett. Guardando al cinema di quegli anni, ricordo l'espressionista tedesco Fritz Lang, o tutto il genere noir, che usavano il contrasto luci e ombre come elemento estetico e narrativo. Mantenendo il tradizionale tratteggio a pennino e le sapienti invenzioni chiaroscurali a pennello, i magnifici disegnatori che ho citato hanno lavorato su una forma grafica che gli consentisse di evidenziare l'effetto drammatico e spettacolare del contrasto tra la logica della luce e il fascino dell'ombra.*

Quella particolare ricerca del rapporto tra bianco e nero diede inizio a una nuova forma di immagini, più moderne. Da quella esperienza attinsero disegnatori di fumetti come Noel Douglas e Milton Caniff, che seppero tradurre gli elementi sopra citati con grande sintesi grafica e con disciplina e inventiva adatte ai comics americani.

Poi venne Alex Toth (fig. 47), forse il maggior rappresentante di questa scuola. Il segno, la sintesi e la sapiente capacità di raccontare, influenzarono successivamente autori come Vannini e Milazzo. E aggiungerei anche Parlov. «Eliminate il superfluo e non il necessa-

rio», era questo il motto di Toth, che appunto aveva una grande capacità di individuare le linee e le masse scure indispensabili, miscelando ombre piene a luci abbaglianti con sapienza, arte e mestiere. Aggiungendo a tutto ciò la grande capacità dinamica e di movimento. I suoi fumetti e i suoi disegni sono memorabili.
La linea aperta consente anche un effetto impressionista. Questa ovviamente è una mia definizione, ma l'estrema sintesi e la linea aperta, aggiunta ai neri pieni, rendono in effetti molto dinamismo e molto realismo al disegno.
V: Dallo stile a linea aperta, passiamo adesso alla linea chiara, che invece è una tecnica che impone molto spesso la linea chiusa.
***R**: La più grande difficoltà che può incontrare l'inchiostratore debuttante con questo stile è nella realizzazione stessa della linea, nel trovare la giusta sensibilità della mano per tracciare forme curve e dare profondità ai propri disegni, insomma nel dosare il tratto.*
La tecnica di disegno, che i francesi chiamano "au trait pur" o "ligne claire", è basata sul controllo della linea, del tratteggio e nell'equilibrio dei neri.
All'origine di questo stile c'è sicuramente la scuola franco-belga. Ci sono degli antesignani di tutto rispetto: Hergé con Tin Tin, *Albert Uderzo con* Asterix, *Ted Benoît con* Ray Banana, *Edgar Pierre Jacobs con* Blake *e* Mortimer, *e tanti altri. Questi fantastici autori si avvicinano di più al disegno umoristico, ma lo stile si può applicare anche al disegno realistico, con le dovute diversità e sfumature.*
Intanto questo stile grafico, che predilige la pulizia, la nitidezza, ha bisogno di strumenti appropriati. Tutti quelli che possono modulare la linea morbidamente: pennini, pennelli, pennarelli indelebili con il peltro morbido. Possono andar bene, in alcuni casi, la penna stilografica o la penna biro. Escluderei il rapid graf, *che ha la punta troppo rigida.*
Comincerei ad analizzare lo stile a linea chiara senza neri, osservando le opere di Manara e Moebius.
Nella bellissima tavola di Manara (fig. 48), anche la regolarità delle vignette è una caratteristica della linea chiara. L'autore tratteggia con la linea tutti gli elementi del disegno. Questa tecnica costringe a inchiostrare ogni dettaglio, come se tutto il disegno fosse in piena luce. Poi con un misurato tratteggio, qualche volta parallelo, o all'inglese, e qualche volta incrociato, si inseriscono delle sfumature.
Quello del tratteggio è una deviazione della linea chiara pura, che non contemplerebbe l'uso di sfumature, ma il rigore stilistico non è una legge. Il tratteggio regala profondità e volume a tutte le componenti e accenna quei mezzi toni che servono a conferire sostanza.
Nel disegno di Moebius (fig. 49) ogni elemento è trattato con un segno preciso e inequivocabile, con una fittissima trama che irradia la vignetta

di una luce fosforica (la definizione è niente meno che di Fellini, e la trovo perfettamente calzante).
Su Moebius bisognerebbe fare un discorso a parte. Poliedrico disegnatore, è stato un grande innovatore e ha rivitalizzato il genere fantascientifico in modo globale. Quando vidi per la prima volta i suoi disegni, sulla rivista Metal Hurlant, *rimasi folgorato. Disegnai una tavola*

48 – Milo Manara, *John Lennon – Storie brevi* (Mondadori)

49 – Moebius, *Il Garage Ermetico*

dove lui e Albrecht Dürer si incontravano e gliela mandai (non so poi che fine abbia fatto...).

V: In effetti Moebius è di un tale eclettismo da riuscire a proporre stili completamente diversi tra loro, come risulta evidente dall'osservazione delle figure 50, 51 e 52.

Il disegno di figura 50 è realizzato con un tratto puntinato, è molto elegante ed è lo stile di cui si è poi appropriato Milo Manara, applicandolo al genere erotico d'autore.

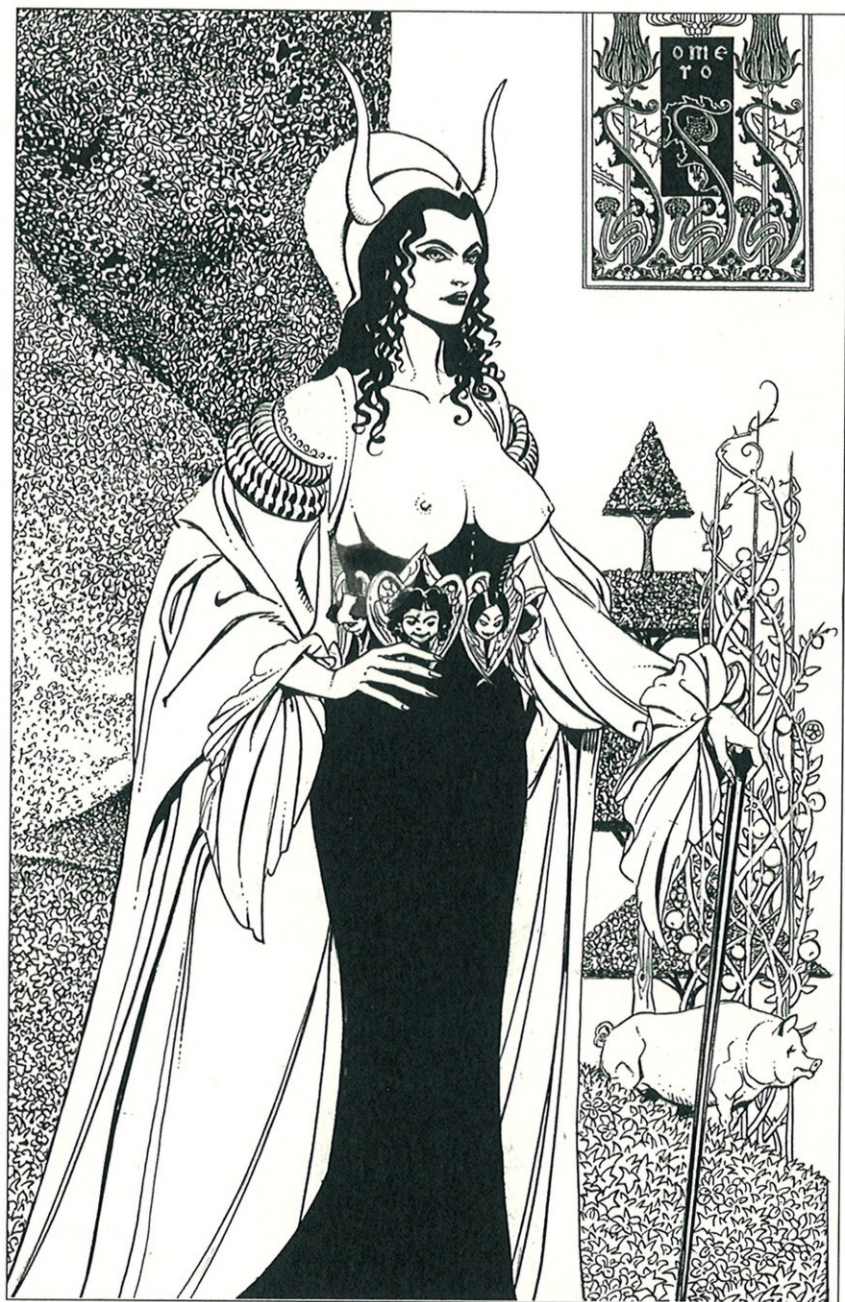
50 – Moebius, tratto puntinato

Moebius si è servito di questa tecnica per rappresentare ambienti spesso surreali. Intendo riferirmi all'accostamento di figure, movimenti e oggetti molto realistici e fotografici, con elementi assolutamente fantastici.

Anche Manara ha applicato questa tecnica per creare atmosfere surreali. La sua grande bravura è stata quella di coniugare il surrealismo con l'erotismo, approdando a un risultato molto onirico. L'eleganza del tratto a linea chiara ha forgiato migliaia delle sue famose donnine. Le loro movenze sono asso-

51 – Moebius, *Blueberry*, tratto a piccoli tocchi

52 – Moebius, *Capo indiano*, tratto parallelo

lutamente realistiche e fotografiche, ma gli scenari in cui si muovono, le situazioni in cui si trovano, sono spesso fantastiche. La maggior parte delle volte a essere fantastico è semplicemente l'accostamento di due o più elementi che è insolito vedere insieme.
Il disegno di figura 51 è realizzato a piccoli tocchi. Moebius usa una tecnica che si discosta da quella "a linea chiara". Le pennellate, piccole e rapide, costruiscono con grande efficacia una notevole tridimensionalità. In questo caso l'inchiostrazione è decisamente più dinamica, adatta per storie di avventura.
Il disegno di figura 52 sembra davvero un lavoro di incisione. Notevole è la profondità conferita alla figura.
***R**: Quest'ultimo lavoro di Moebius conferma la stretta relazione tra gli inchiostratori e i grandi incisori della storia dell'arte, come ho già avuto modo di dire. Gli incisori lavoravano su delle lastre a punta secca, quindi l'errore non era contemplato. Ogni singolo segno aveva un valore descrittivo.*
Una variante della tecnica appena esaminata è quella della linea chiara con i neri a blocco. È realizzata con contorni netti e chiusi. Qualche volta i contorni rimangono aperti per simulare il contatto con la luce. Le ombreggiature sono costituite da neri limitati, neri pieni, o da neri decorativi (fig. 53-56).
Spesso con questo stile, e le sue derivazioni, si possono determinare campiture di grigi assemblando una serie di particolari. Per esempio: come nella tavola di Manara presentata prima, o nel mio disegno della Maga Circe (fig. 53), inchiostrando le foglie una a una si ottiene come effetto ottico una stesura di grigio. Ci vuole pazienza e metodo, ma il nostro mestiere è anche questo.
Lo spessore del segno è determinato dalla scelta dell'autore, che può anche decidere di rinforzare i contorni in maniera evidente, come nel

53 – Massimo Rotundo, *Maga Circe* (inedito)

54 – Andrea Pazienza, *Zanardi*

55 – Franco Saudelli, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

disegno di Andrea Pazienza (fig. 54). L'importante è dosare lo spessore della linea per le cose in secondo piano.
È interessante l'inchiostrazione di Franco Saudelli (fig. 55), con la matita morbida. Il segno tende a risultare un po' sgranato, la matita deve essere a linea continua e successivamente pulita a mano o con il computer.
V: Parliamo adesso di questo interessante disegno che hai chiamato *Didattika* (fig. 57).
***R**: Si tratta di un disegno che ho realizzato appositamente per questa pubblicazione. Mostra un'ulteriore possibilità che ha l'inchiostratore per rendere intrigante il disegno, che è quella di legare i neri, le ombre naturali e i neri decorativi, creando degli effetti eleganti e illustrativi.*
È fondamentale incastrare le masse scure, come in un puzzle, in modo che, nonostante la tecnica di fusione dei neri, il disegno rimanga comprensibile. In alcuni casi si può lasciare una sottile linea bianca per staccare i piani.
V: Vorrei fare un cenno anche alla mezzatinta, una tecnica che mi sembra sia sempre più usata, soprattutto per le illustrazioni o per la rappresentazione di particolari momenti narrativi (come il flashback).
***R**: La mezzatinta è un mezzo espressivo interessante per il bianco e nero, ma anche come preparazione al colore.*
È tassativo intuire in anticipo cosa verrà fuori in stampa, capire se ci sarà qualcosa che la stampa in bianco e nero non leggerà. È perfettamente inutile fare dei bellissimi originali e poi rimanere sorpresi quando li vediamo pubblicati con una resa deludente. Faccio un esempio: tutte le stesure portate a pennello (Ecoline, tempera) nella stampa in bianco e nero vengono male. Per fare una verifica parziale, se non si ha uno scanner, basta fare una fotocopia.
Corrado Roi (fig. 58) per realizzare le sfumature usa delle "spugnetta-

56 – Massimo Rotundo, *Conan* (inedito)

57 – Massimo Rotundo, *Didattika* (inedito)

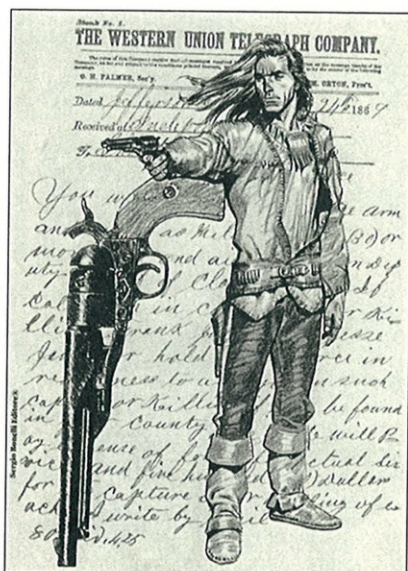
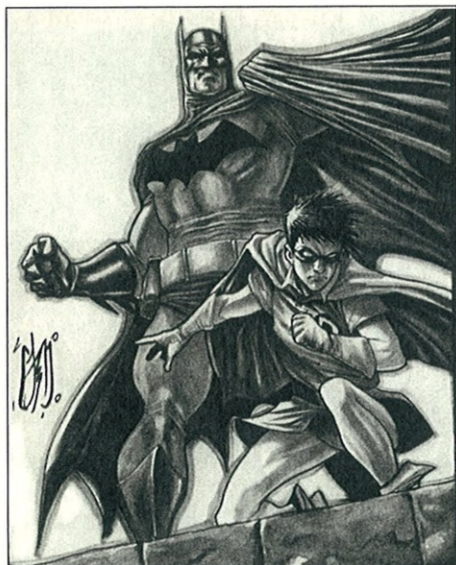
ture". Stessa cosa faceva Battaglia: una delicata stesura di grigi sul suo disegno molto ombreggiato, con un effetto molto efficace.
Si possono usare anche colori a cera o matite grasse (vedi il Brendon di fig. 59). Si otterrà una mezzatinta granulosa. Oppure si può usare il retino (vedi Akira di fig. 60). Lavorato con delle "lamettature", lo strumento risulterà meno freddo e si possono ottenere ottimi effetti di luce.
La matita morbida (Mastantuono, fig. 61), o grigi più pittorici ottenuti con i pantoni (Caselli e Liberatore, figg. 62 e 63), sono ottimi come preparazione alla colorazione digitale (Hughes, fig. 64).

58 – Corrado Roi, *Brendon* (Sergio Bonelli Editore)

59 – Massimo Rotundo, *Brendon* (Sergio Bonelli Editore)

V: Chiuderei il discorso sull'inchiostrazione parlando del tuo stile personale. Guardando la tavola di *Ex Libris Eroticis* (fig. 12) o disegni come il bellissimo Conan di figura 56, che presenta una linea chiara con inserimento di neri pieni e decisi, riscontro le caratteristiche di una inchiostrazione che tu stesso, in precedenza, avevi definito "nero a blocchi". Guardando però i tuoi lavori per *Brendon* (fig. 65), si nota anche molto lavoro di tratteggio.

R: *Questo è un caso dove l'inchiostrazione è al servizio della storia che si vuole raccontare. La saga di* Brendon *(personaggio creato da Claudio Chiaverotti) è ambientata in uno scenario apocalittico, una specie di "dopo-bomba". Il mondo è tornato in un Medioevo prossimo venturo. Era importante descrivere al meglio questa desolazione. Tutto in questo mondo è distrutto, i muri sono screpolati, la tecnologia deteriorata, i costumi improvvisati. Per fare questo ho optato per un'inchiostrazione a tratteggio, in particolar modo il tratteggio parallelo. Anche qui, ad esempio, ho valutato il fat-*

60 – Katsuhiro Ōtomo, *Akira*

61 – Corrado Mastantuono, *Magico Vento* (Sergio Bonelli Editore)

62 – Stefano Caselli, *Batman e Robin* (DC Comics)

tore stampa. Ho pensato che il formato Bonelli è piccolo e, pur essendo la stampa di ottima qualità, ho preferito evitare il più possibile il tratteggio incrociato, tradendo la mia propensione per la linea chiara e i neri netti. Una specie di licenza poetica sul mio stile, che spero sia comunque rimasto riconoscibile.

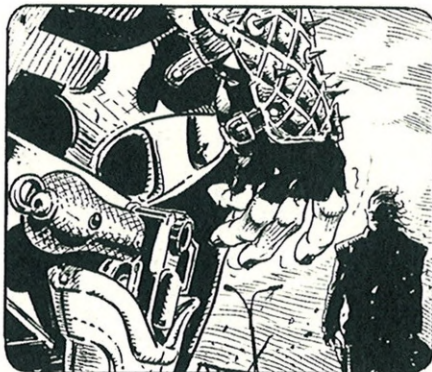
*Per i lavori svolti con Gianfranco Manfredi (*Volto nascosto, *fig. 66) sono tornato, almeno parzialmente, a un'inchiostrazione più asciutta e pulita.*

V: Credo che, per un allievo, confrontare queste ultime due tavole citate, *Brendon* e *Volto nascosto*, sia quanto mai istruttivo. Entrambi i lavori sono destinati alla Sergio Bonelli Editore, eppure la differenza di inchiostrazione è evidente. Segno tangibile dell'importanza di adattare lo stile alla storia che si racconta. In fondo, il fumetto è narrazione. E la narrazione fumettistica si esprime con le parole, ma soprattutto con le immagini.

63 – Tanino Liberatore, *Rank Xerox* (Primo Carnera Editore)

64 – Adam Hughes, *Wonder Woman* (DC Comics)

65 – Massimo Rotundo, *Brendon* (Sergio Bonelli Editore)

66 – Massimo Rotundo, *Volto Nascosto* (Sergio Bonelli Editore)

ESERCIZI

1) Mettere le ombre a pennello nelle figure 67 e 68 seguendo le frecce che indicano la fonte di luce. Le matite sono di un disegnatore d'eccezione: l'argentino Gustavo Trigo.

67 – Esercizio 1

68 – Esercizio 1

Capitolo quinto

COMPOSIZIONE

VIGNATI
La disposizione degli elementi di un disegno, un'illustrazione, una foto, prende il nome di "composizione". Una corretta composizione rende chiaro il contenuto dell'immagine e crea nell'occhio una sensazione di piacevolezza.
Nel caso del fumetto ha senso parlare di composizione non soltanto con riferimento alla vignetta, ma anche alla tavola stessa nel suo insieme. Inoltre un'efficace disposizione degli elementi contribuisce al racconto, all'emozione, alla tensione narrativa.
Tra le regole generali della composizione ci sono quelle di evitare confusione di elementi, sovraffollamento delle immagini. Il flusso visivo dell'osservatore non deve essere disperso, bensì catturato, guidato, condotto verso gli elementi di maggior interesse. Basilare è anche la regola di lasciare spazio nella direzione in cui il soggetto rappresentato sta guardando, oppure nella direzione in cui si sta muovendo. Un'inquadratura che tagli lo spazio davanti alla persona inquadrata crea una sensazione di claustrofobia, lascia pensare che il soggetto non possa andare da nessuna parte, né che ci sia alcunché da guardare nella direzione in cui ha rivolto lo sguardo.
Inoltre l'immagine deve avere un suo equilibrio, una sua geometria. Lo sguardo deve poter percorrere l'immagine ricevendo una sensazione di armonia e di appagamento, anche estetico. In tal senso, gli studi dei grandi pittori hanno insegnato l'opportunità di disporre gli elementi in maniera che il loro contorno sia contenuto in una figura geometrica.

ROTUNDO
Riuscire a creare una composizione equilibrata spesso è frutto dell'istinto. A volte l'equilibrio di una composizione è opinabile e può variare a seconda del gusto personale. Tuttavia esistono delle regole e dei criteri. Disporre in maniera giusta gli elementi di un'immagine è un'arte che si può apprendere. Un disegno è come una bilancia: se i pesi non sono distribuiti equamente, i piattini non rimarranno in equilibrio.

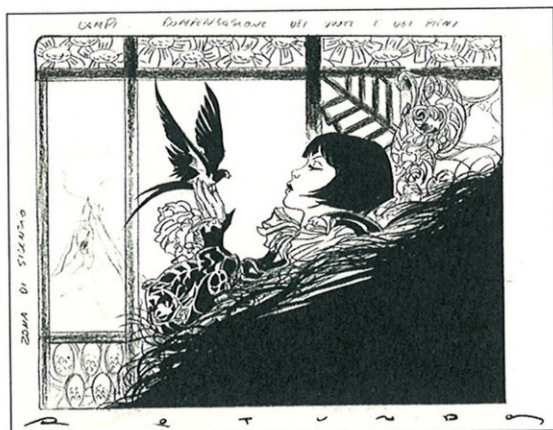
La struttura di un'immagine deve essere armoniosamente disposta sullo spazio a disposizione, denominato "campo". L'inserimento della struttura nel campo crea spazi pieni e spazi vuoti. Questi ultimi (anche chiamati "silenzio") compensano i primi e consentono di metterli maggiormente in risalto, dando armonia all'insieme. Spesso i vuoti hanno lo stesso valore dei pieni.

Nelle figure 1 e 2 ho mostrato un esempio di composizione equilibrata e un esempio di composizione meno efficace. Nella prima i personaggi sono disposti in maniera piramidale. C'è un equilibrio geometrico. Nella seconda la disposizione lascia dei vuoti privi di qualsiasi significato armonico e geometrico.

1 – Massimo Rotundo,
esempio di composizione equilibrata dell'immagine

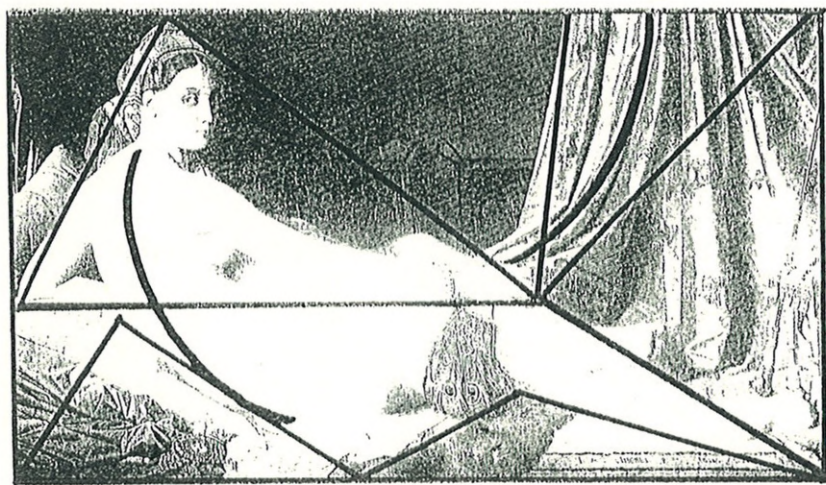
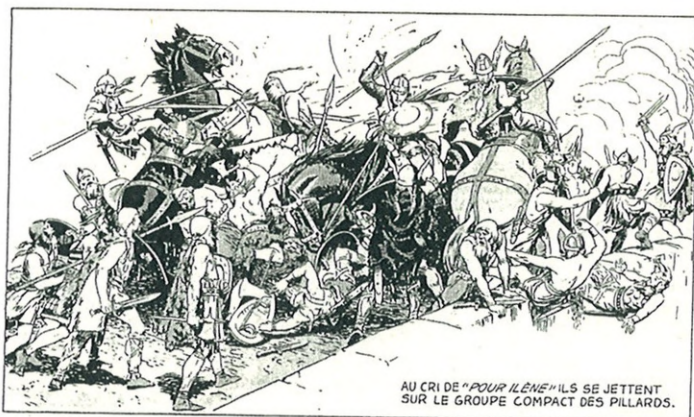
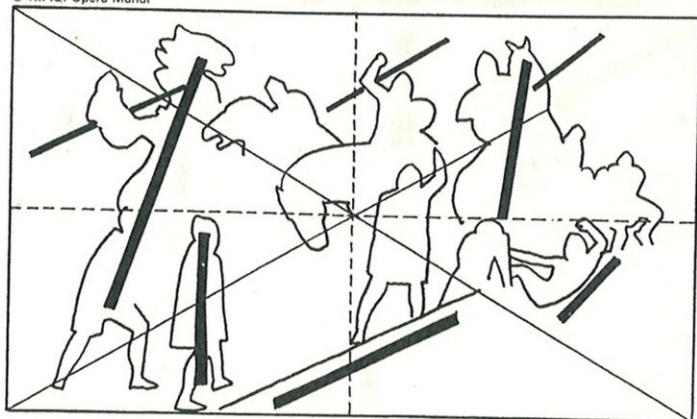
Nella figura 3 c'è un esempio di compensazione dei vuoti e dei pieni. La diagonale evidenzia in maniera netta l'equilibrio dei due elementi.

Per mettere in evidenza le linee principali, o i rapporti tra le masse, e studiarne l'efficacia, si usano le strutture semplici, oppure le linee di forza. Nella figura 4 si sono utilizzate le strutture semplici. La donna è stata inserita in alcune forme geometriche elementari. Nella figura 5 si sono usate le linee di forza, cioè si sono rimarcate le linee

2 – Massimo Rotundo,
esempio di composizione squilibrata dell'immagine

3 – Massimo Rotundo, compensazione dei vuoti e dei pieni

principali attraverso le quali è costruito il disegno. Ovviamente, più la composizione si complica, più il bilanciamento risulta difficile. Come in una partitura musicale, basta un dettaglio, una nota fuori posto, perché la costruzione non funzioni.

Nelle scene di massa si usano dei "segnali" per facilitare la fruizione dell'immagine. Questo ovviamente vale anche per il cinema: nel film The Crusades *abbiamo risolto il problema della battaglia tra crociati e saraceni usando colori freddi e lividi per i primi, caldi e morbidi per i secondi.*

Un altro esempio sull'uso nel cinema dei "segnali" si trova nel film Apocalypto *di Mel Gibson: vediamo una dozzina di uomini Maya, nella foresta amazzonica, seminudi e tatuati, rincorrerne un altro praticamente identico. Il regista acutamente ha dipinto di azzurro la preda, in tal modo è riconoscibile all'istante. L'inseguimento continua finché la preda salta in un fiume. L'acqua lava via la pittura, successi-*

4 – Strutture

Foster « PRINCE VAILLANT »
© K.F.S. Opera Mundi

5 – Harold Foster, *Il Principe Valiant*, linee di forza, *L'art de la BD* (Glénat)

vamente però l'inseguito cade nelle sabbie mobili e, quando ne esce, è completamente nero di fango.
Nei fumetti spesso non esistono colori, i segnali vanno pertanto cercati nelle forme riconoscibili, magari forzando gli elementi grafici.
Nella costruzione di immagini che rappresentano scene complesse, è opportuno dapprima decidere gli spazi che verranno occupati, abbozzarne la struttura con la matita, creare delle forme elementari e geometriche dentro le quali prenderà corpo il disegno e verranno via via dettagliate le linee. Occorre studiare l'equilibrio delle masse, bilanciarle. In seguito vanno inserite le linee di forza, sia quelle che costituiscono l'ossatura dei personaggi, sia quelle che formano il senso della prospettiva. Solo quando gli spazi e le linee principali sono stabiliti, e risultano bilanciati, si potrà procedere con il disegno vero e proprio.

Nel fumetto è indispensabile che anche la tavola stessa, e la composizione delle vignette che la compongono, rispetti il valore dei pesi e delle strutture, e abbia un equilibrio. In tal senso, nelle figure 6 e 7 ci sono esempi di tavola giusta e sbagliata.

6 – Massimo Rotundo, *China Girl* (Albin Michel). Esempio di composizione giusta della tavola

7 – Massimo Rotundo, *China Girl* (Albin Michel). Esempio di composizione errata della tavola

8 – Leonardo da Vinci,
S. Anna, la Madonna e il Bambino

Leonardo da Vinci, per ottenere l'equilibrio delle forme che dipingeva, era solito inserire le sue figure dentro delle forme geometriche. Raffaello lo vide usare quel metodo. Da quel momento lo fece suo. Non se ne distaccò mai più.
La lezione di questi grandi maestri è che, per realizzare un grande dipinto, è necessario pensarlo nella maniera giusta, ancor prima della capacità manuale.
Racconto un episodio: la costruzione del dipinto *S. Anna, la Madonna e il Bambino* (fig. 8), di Leonardo da Vinci, mi aveva talmente entusiasmato da indurmi a disporre delle mensole da parete, nella mia prima casa da single, in maniera tale che i pieni (compresi i libri contenuti) disegnassero esattamente le proporzioni del pentagono utilizzato dal grande maestro toscano.
Per tornare al fumetto, consiglio di guardare le composizioni di Mike Mignola. È un maestro nel giocare con l'equilibrio dei vuoti e dei pieni. Essendo un lavoro costruito molto sui contrasti, sui chiari e sugli scuri, spesso capita di vedere delle vignette in cui non c'è molto disegno. Ci sono però degli equilibri perfetti tra le masse. Ci sono dei vuoti che esaltano i pieni. Tutto è bilanciato in maniera efficace e spettacolare. Tanto efficace che il lettore non ha bisogno di vedere più disegno di quello che c'è.

La composizione è determinante anche per le inquadrature. L'occupazione dello spazio, o la posizione dei personaggi, possono cambiare il senso della vignetta. Basta spostare un elemento o variare di pochi millimetri una postura e l'effetto risulterà diverso.
A proposito di Leonardo, in una delle mie visite al Louvre, trovandomi davanti alla Gioconda*, ho notato che, spostandomi da una parte all'altra della sala, venivo seguito dallo sguardo di Monna Lisa. Alla fine ho capito il perché: la Gioconda è posizionata di ¾ verso sinistra, ma lo sguardo è diretto verso destra. Con questo escamotage, Leonardo è riuscito a rendere l'illusione dello sguardo che segue lo spettatore. Questo insegna come molto spesso siano proprio i dettagli a fare la differenza.*

ESERCIZI

1) Disegnare il layout di una battaglia evidenziando con dei "segnali" i due schieramenti (fig. 9).
2) Le figure 10 e 11 presentano due personaggi famosi: Sam Pezzo e Alan Ford. Disegnare nella gabbia geometrica immagini prese dai loro fumetti (esclusivamente dettagli, primissimi piani, elementi grafici e scenografie). Comporre con equilibrio e misura al fine di creare delle illustrazioni su due livelli.

9 – Esercizio 1

10 e 11 – Esercizio 2

Capitolo sesto

COPERTINE

VIGNATI

L'arte di realizzare copertine richiede abilità ancora diverse rispetto a quelle necessarie per disegnare delle tavole e inchiostrarle. La copertina ha il fine dichiarato di auto-pubblicizzare il prodotto. È quindi opportuno che contenga elementi spettacolari e, insieme, anticipatori di quelli che saranno i contenuti interni. In qualche modo si deve riuscire, con un solo disegno, a trasmettere una promessa di divertimento, di emozione, di bellezza. Inoltre, come ogni prodotto pubblicitario, occorre fare attenzione al target, cioè individuare con maggiore precisione possibile la fascia di pubblico che si vuole attrarre.
Per fare ciò, ci sono alcune caratteristiche che una copertina deve avere e che aiutano l'artista alla realizzazione di un prodotto che abbia un'efficacia e un impatto espressivo.
Spesso le copertine sono realizzate con delle tecniche e degli strumenti diversi rispetto alle tavole interne. Innanzitutto sono a colori, laddove non sempre lo sono le tavole. Poi sono stampate su una carta diversa e con una qualità di stampa superiore. In ultimo, ma non certo per ordine di importanza, si tratta di un disegno unico, contro le centinaia contenuti all'interno. Un disegno che, tuttavia, è di gran lunga il più importante ai fini della buona riuscita commerciale del prodotto.

ROTUNDO

Disegnare una copertina non è solo mettere insieme un'idea estetica, sorprendere il lettore con virtuosismi tecnici ed effetti coloristici. Piuttosto è la capacità, non comune, di raccontare, suscitare emozioni, intrigare, sintetizzare, stuzzicare con una sola immagine.
Il copertinista, che di solito è un illustratore che sa disegnare anche fumetti, o viceversa, percorre la sua strada alla ricerca di uno stile, di un'abilità (matita, colore, computer, non importa) che lo conduca ad aggiungere un rametto sull'imponente albero della ricerca artistica. Si tratta di una strada costellata di ostacoli. Spesso sono maggiori le delu-

sioni rispetto alle soddisfazioni. All'inizio si guarda al lavoro di altri illustratori, ce ne sono di bravissimi, e si ha l'impressione di non saper fare niente. Ci vuole molto tempo e molto lavoro per migliorare. La passione spinge a cercare, spesso a sbagliare.
Personalmente guardo spesso le opere altrui, per tentare di carpire i segreti degli artisti che più ammiro, sia del passato che del presente. Il nostro lavoro, come quello di qualsiasi altro artista, vive molto dello scambio di idee, dell'ispirazione reciproca. Nel mio piccolo, amando la pittura del Seicento, cerco ispirazione anche attraverso grandi maestri come Rembrandt e Caravaggio. Con il disegno e il colore tento di applicare all'illustrazione le loro lezioni.
Con il dovuto rispetto, cerco ispirazione nel Barocco, anche perché è stato un periodo artistico vivace e particolarmente importante per l'arte figurativa. Nacque il collezionismo. La pittura e la scultura vennero usate come veicolo di propaganda per entità religiose e filosofiche diverse. Si passò dal crudo realismo all'opulenza ridondante. C'era bisogno di arte, e gli artisti si sfidarono in una gara di virtuosismo tecnico ed espressivo. Tutto quello che si desidererebbe cercare nella trasposizione figurativa, può essere trovato nell'arte barocca.
L'abilità di scegliere l'immagine giusta, che spinga il lettore a sfogliare un fumetto (oppure un libro, o qualsiasi altro prodotto presentato attraverso un'immagine) è tutta speciale.
Scegliere il frame giusto, la scena più importante, il singolo fotogramma più rappresentativo, è essenziale. Così come è essenziale costruire una composizione giusta. È il preludio di una "sinfonia" ben riuscita. Far vedere, senza svelare, è un aspetto concettuale importante. Almeno quanto la tecnica manuale.

1 – Curt Swan, *Superman contro Cassius Clay* (Edizioni Cenisio)

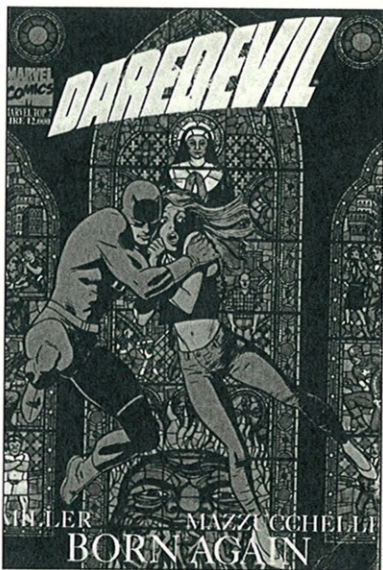
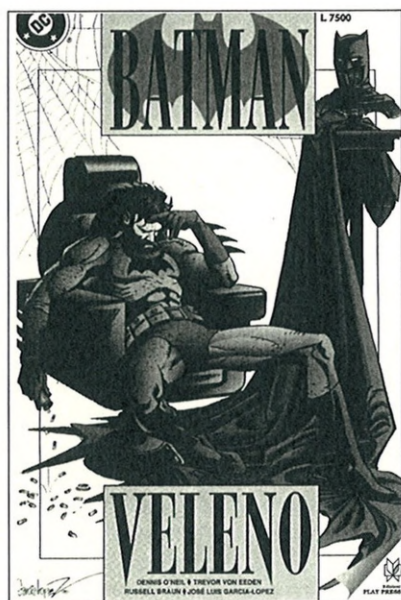
In merito al concetto di scegliere l'immagine giusta che induca curiosità nel lettore, ricordo alcune copertine veramente esplosive. Ad esempio: quando ero ragazzino vidi in edicola la copertina di un fumetto intitolato *Superman contro Cassius Clay* (fig. 1). Non sono mai stato un fan sfegatato dell'uomo d'acciaio, ep-

pure quell'illustrazione così insolita mi colpiva. Superman, con i suoi colori sgargianti, era collocato in un contesto assolutamente anomalo, cioè un ring con tanto di pubblico delle grandi occasioni, di fronte a un pugile vero, Muhammad Ali, che ai tempi era all'apice della sua carriera. Ero attratto irresistibilmente. Forse già prima dell'acquisto sapevo che il contenuto non sarebbe mai potuto essere all'altezza delle premesse, e che in effetti non poteva aver luogo una vera competizione tra un uomo in grado di andare alla velocità della luce e sollevare treni e un atleta che, pur nel massimo della sua forma, era pur sempre un uomo normale. Eppure non potei fare a meno di acquistare il prodotto, come un serpente non può esimersi dal rispondere al suono del suo incantatore. Ecco, ritengo che in questo esempio sia racchiuso tutto quello che deve fare una copertina ben riuscita. Quelle di *Superman* lo erano. Ricordo un *Superman contro Flash* (fig. 2); anch'essa la inserirei nella categoria delle "insolite". L'elemento insolito non era tanto il vederli assieme, o contro, quanto il vederli disposti come se fossero pronti per una gara di atletica.
Di quegli anni ne ricordo tante altre molto efficaci, come quella di figura 3. Si tratta di una copertina che inserirei nella categoria delle "parlanti". L'immagine coglie con grande precisione il momento clou della storia. Ci viene incontro un lavoro di sceneggiatura che riesce a estrapolare, con due o tre frasi, i contenuti salienti dell'albo, inducendo curiosità nel potenziale acquirente.
In generale, lo sceneggiatore ritengo abbia un ruolo determinante nella creazione di una copertina. L'efficacia del disegno non è delegata uni-

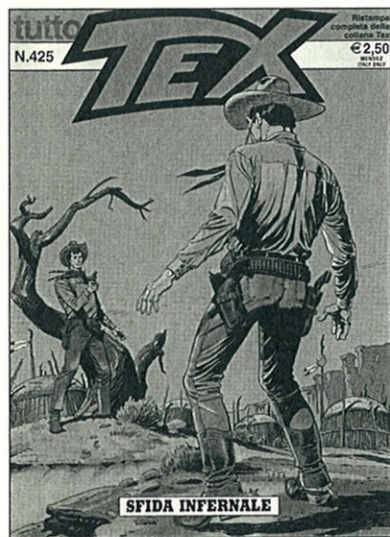
2 – Curt Swan, *Superman contro Flash* (Edizioni Cenisio)

3 – Curt Swan, *Superman* n. 18 anno 1976 (Edizioni Cenisio)

camente alla tecnica grafica ma anche al contenuto. È quindi importante pensarla non soltanto dal punto di vista, per così dire, "pittorico", ma anche "narrativo".
Probabilmente la copertina è uno dei momenti di maggior collaborazione e scambio di idee tra sceneggiatore e disegnatore (e ovviamente editore), laddove spesso accade che, nel realizzare le tavole, il disegnatore riceva via e-mail le sceneggiature e si metta al lavoro senza che ci sia un vero scambio di idee o di vedute.

Per costruire la propria carriera da copertinista, ci sono migliaia di immagini cui si può attingere. Veri e propri stilemi. Regole grafiche da seguire per realizzare un prodotto di interesse. Si possono costruire delle cover a tavolino, oppure arrivarci per istinto. È quasi sempre indispensabile arrivarci di comune accordo con l'editore. Chiaro che una volta trovato lo spunto e disegnato il layout, la realizzazione finale resta nelle mani dell'illustratore. Non tradendo il proprio stile, egli dovrà lavorare tenendo in considerazione alcune esigenze pratiche: spazio per il titolo, risoluzione del colore in stampa, somiglianza dei personaggi.
Occorre sempre tenere a mente che una funzione della copertina è quella di farsi notare in edicola o in libreria, dove c'è sempre una gran confusione di prodotti accatastati. Un'immagine forte, un'illustrazione non banale, in effetti non è solo un esercizio di stile ma ha anche una funzione commerciale.
Di seguito propongo una serie di copertine, ognuna delle quali fa riferimento a uno stilema ben preciso.
Cover d'azione (fig. 4): è un'immagine dinamica. Illustra un evento e presenta i personaggi che ne sono coinvolti.
Cover introspettiva (fig. 5): esprime lo stato d'animo del personaggio.
Cover piramidali (fig. 6): l'illustratore usa il personaggio a figura intera, che sormonta gli altri elementi della copertina. Spesso è usata nel genere fantasy.
Nella figura 7 c'è invece una cover paradossale. Descrive una situazione sorprendente, come il figlio che punta la pistola contro il padre. Crea curiosità nel lettore, che si domanda cosa stia succedendo.
Nella tipologia di cover iconografiche (fig. 8) è la personalità del personaggio a dire tutto.

4 – David Mazzucchelli, *Daredevil Born Again* (Marvel Comics)

5 – José Luis García-López, *Batman – Veleno* (Play Press)

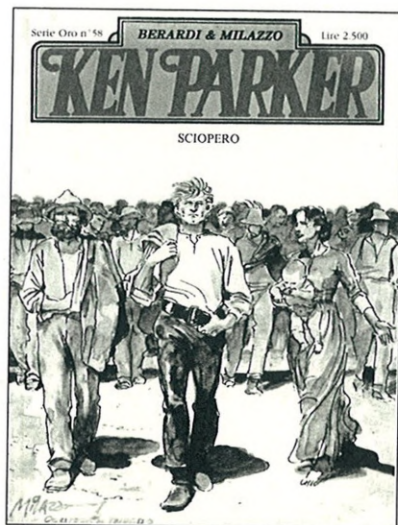
6 – Frank Frazetta, *Painting With Fire* (cover del film)

Nella figura 9 c'è una cover soggettiva: il lettore diventa il protagonista e la copertina la sua soggettiva. Il personaggio in copertina parla direttamente al lettore, che è come se fosse vivo davanti a lui. Lo guarda negli occhi, lo invita a compiere un'azione, un gesto.

7 – Claudio Villa, *Tex* (Sergio Bonelli Editore)

Cover citazione: nella figura 10 c'è una rielaborazione del famoso dipinto di Pellizza da Volpedo, Il Quarto Stato. *Scegliere un'immagine famosa, che è entrata nell'immaginario collettivo, è una soluzione interessante, se fatta con gusto. Scegliere un'icona e applicarla al proprio tema, consente di attrarre il lettore automaticamente, incuriosendolo e fornendo anche un valore simbolico all'illustrazione.*

Una citazione del dipinto di Pellizza da Volpedo è anche la copertina interna che compare in tutti i

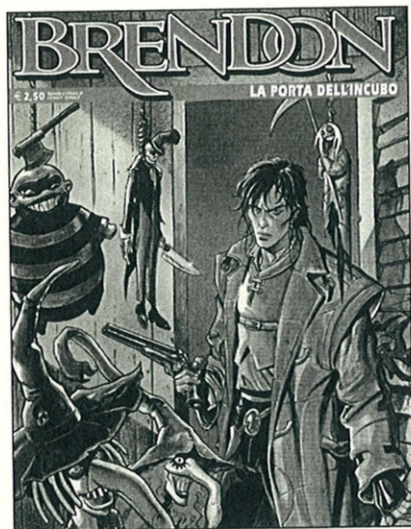
8 – Hugo Pratt, *Una ballata del mare salato*

9 – Brian Bolland, *The killing Joke* (DC Comics)

10 – Ivo Milazzo, *Ken Parker*
(Sergio Bonelli Editore)

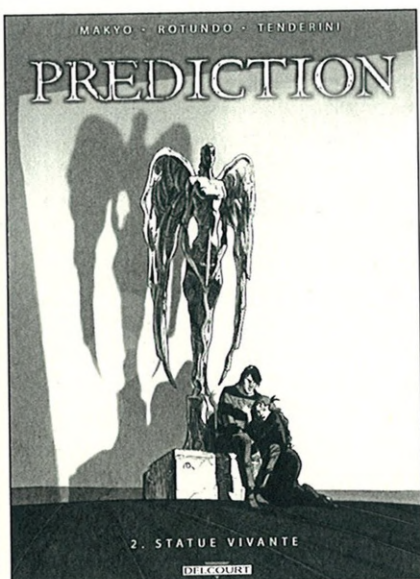
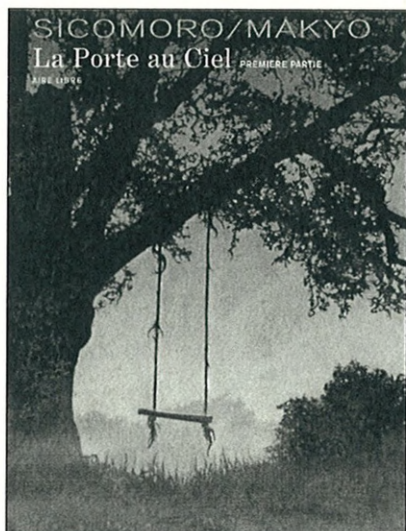
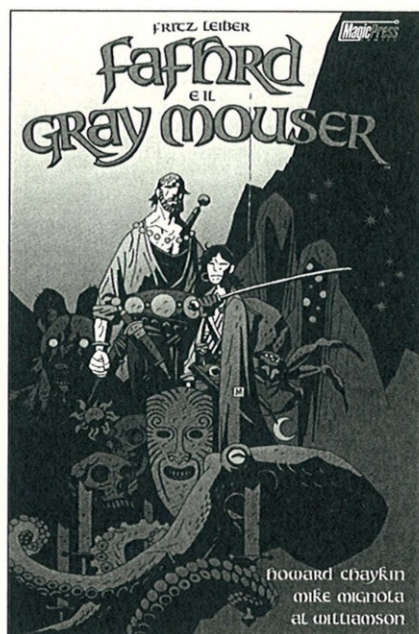
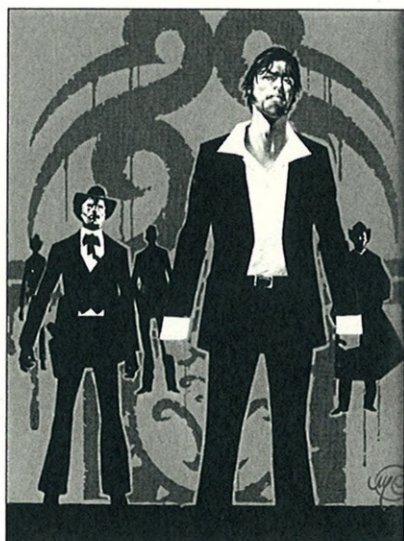
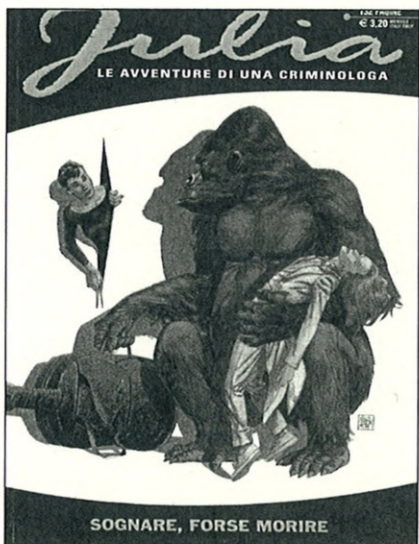
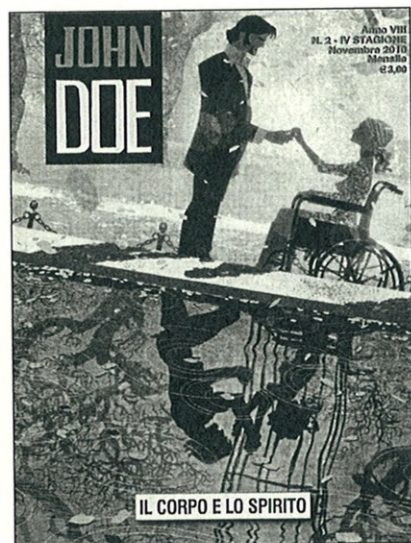
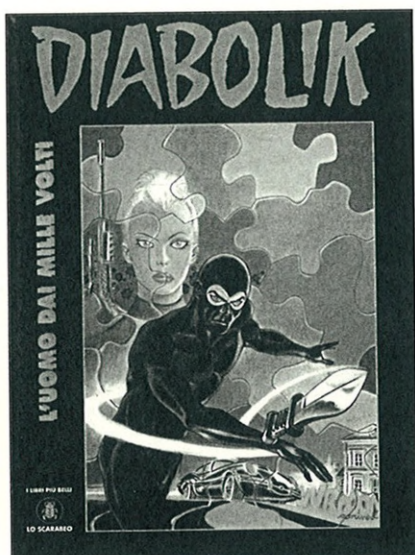
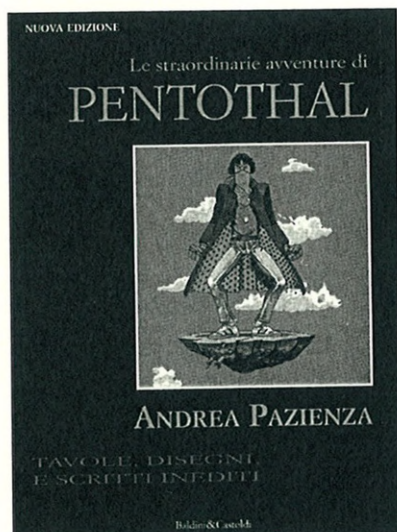
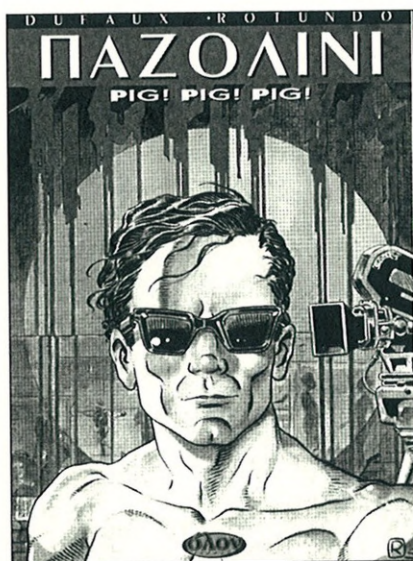
11 – Angelo Stano, *Dylan Dog*, cover interna,
(Sergio Bonelli Editore)

numeri della serie regolare di Dylan Dog, *realizzata da Angelo Stano (fig. 11).*
Nella figura 12 c'è una mia citazione del medesimo dipinto, che ho titolato: Il Quinto Stato, omaggio a BB.

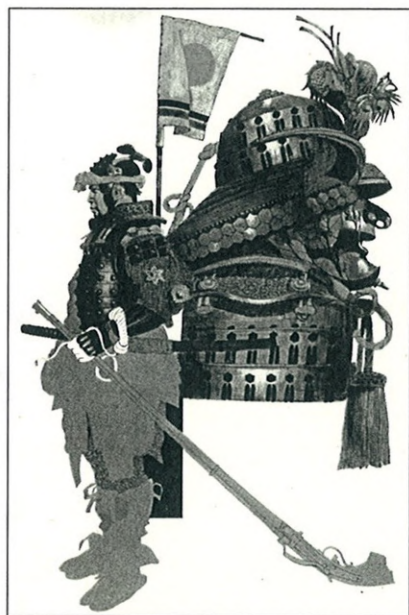
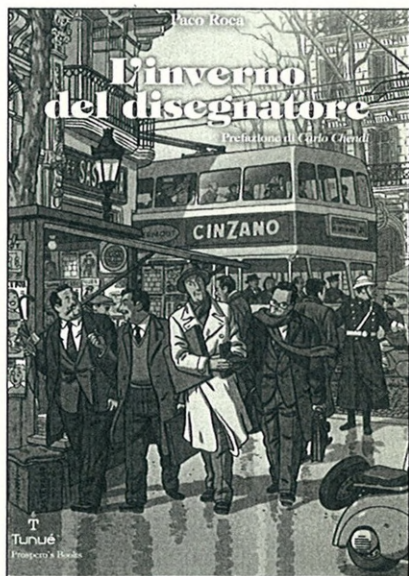
12 – Massimo Rotundo, *Il Quinto Stato, omaggio a BB* (inedito)

La figura successiva (la 13) rappresenta una cover "scena madre". Per realizzare una cover di questo tipo si può scegliere una delle vignette delle pagine interne, o la scena saliente, e renderla una copertina, magari sistemando il disegno, rendendolo più accattivante esteticamente. La scena madre di solito è il clou della storia. Si va sul sicuro.
La copertina di figura 14 è del genere "il pericolo arriva dal fondo". Il nemico, l'antagonista, il pericolo, colpisce o arriva sempre alle spalle.
Figura 15: "il bersaglio fuori campo". Sparare contro il lettore o comunque su un nemico invisibile è il leitmotiv di tante copertine, specie quelle d'azione. Funziona sempre.
La figura 16 rappresenta una cover "minaccia". Creare una situazione o uno stato d'animo incombente, che suscita paura e oppressione, è ovviamente molto appropriato per le storie horror o thriller. Nella copertina di Prediction *i personaggi sono schiacciati sul fondo per dare corpo alla "presenza" incombente (Hitchcock* docet*).*
Cover suggestione (fig. 17): fermare il tempo, creare una pausa spaziotemporale, è molto suggestivo. È successo, sta succedendo, succederà? Il lettore resterà con il dubbio, vorrà capire. Si tratta di una soluzione adatta specialmente per copertine di libri di narrativa e per manifesti cinematografici.
Cover effetti grafici (figg. 18 e 19): gli effetti visivi possono essere una buona soluzione per risolvere una copertina. L'utilizzo del nero, per esempio, aiuta a incorniciare e rendere più moderna l'illustrazione. Tra i più originali è senza dubbio Mike Mignola, che con un sapiente gioco di ombre riesce a muovere magnificamente i suoi disegni, spesso unendo questo tipo di cover con quella compositiva. Anche idee alla Escher possono contribuire a rendere originale una copertina. È necessaria un'analisi concettuale per creare effetti ottici non banali, una sorta di trompe l'œil *con giochi e incastri visivi (figg. 20 e 21). Anche usare la geometria, oppure delle decorazioni, aiuta a risolvere positivamente un'idea (fig. 22). Non bisogna esagerare, per evitare di rendere troppo leziosa l'illustrazione.*
Cover simbolica (fig. 23): scegliere un'immagine che esplica il carattere e la tipologia del personaggio o della storia che si vuole raccontare. Nella copertina di Andrea Pazienza si vede una scena che non è estrapolata dall'interno del libro, ma aiuta il lettore a intuire il mondo che viene raccontato.
Nella figura 24 è rappresentata una cover di espressione: si va a scavare lo stato d'animo del personaggio. Questo tipo di copertine punta esclusivamente sui primi piani. Anche in questo caso sono presenti elementi simbolici. Pasolini non era solo un regista: l'immagine racconta anche la sua controversa storia umana, il disprezzo che gli riservava un certo tipo di destra. Il sangue cola sui manifesti, la scritta "Pig Pig Pig" (le tre p sono le sue iniziali) rappresenta il disprezzo. È buffo che con il tempo Pasolini sia stato rivalutato da tutti, anche da quelli che scrivevano "Pig Pig Pig"!

13 – Massimo Rotundo, *Brendon* (Sergio Bonelli Editore)

14 – Massimo Rotundo, *Sera Torbara* (Dargaud)

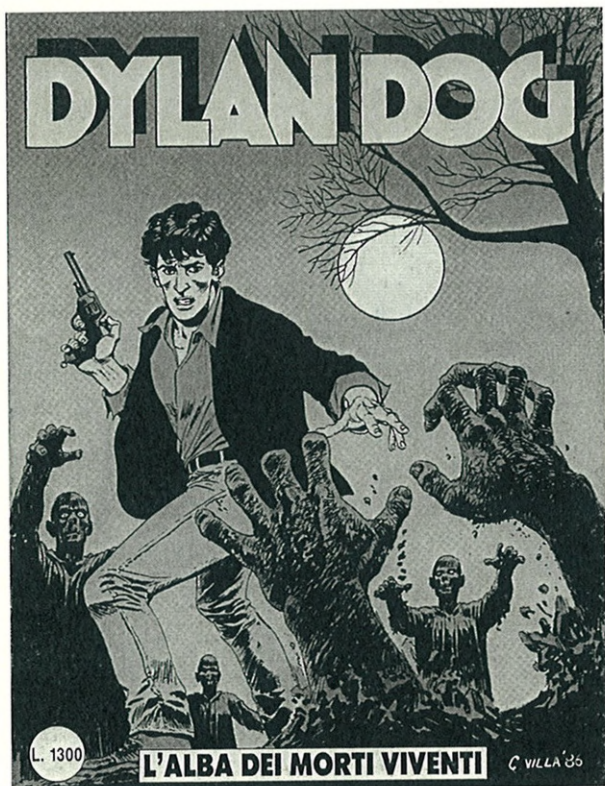
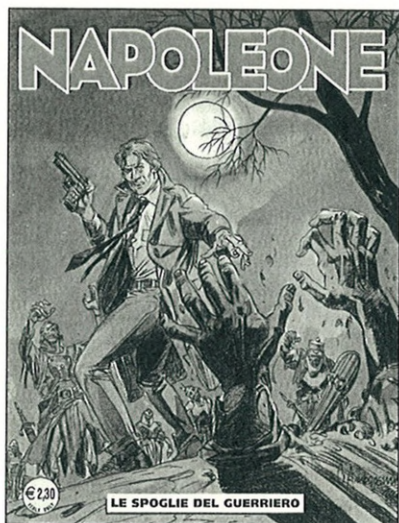
15 – Massimo Rotundo, *Il detective senza nome* (Orient Express)

16 – Massimo Rotundo, *Prediction* (Delcourt)

17 – Eugenio Sicomoro, *La Porte au Ciel* (Aire Libre)

18 – Mike Mignola, *Fafhrd* (Magic Press)

19 – Massimo Carnevale, *John Doe* (Eura Editoriale)

20 – Marco Soldi, *Julia* (Sergio Bonelli Editore)

21 – Davide De Cubellis, *John Doe* (Aurea Editoriale)

22 – Massimo Rotundo, *Diabolik* (Lo Scarabeo)

23 – Andrea Pazienza, *Pentothal* (Baldini & Castoldi)

24 – Massimo Rotundo. *Pasolini, Pig! Pig! Pig!*

A figura 25 c'è un esempio di cover compositiva: è uno dei classici dell'illustrazione. Occorre grande abilità nell'incastonare tutti gli elementi utili alla costruzione. È una questione di pesi da equilibrare, per disporre in maniera bilanciata e armonica gli elementi più rappresentativi, quelli che comunicano complessivamente cosa si andrà a leggere o a vedere. Uno dei maestri indiscussi di questo genere è sicuramente Sergio Toppi. Riesce sempre con estrema eleganza a rendersi originale. Questo tipo di illustrazione è usata spesso nella cartellonistica cinematografica, perché consente di visualizzare le facce degli attori e le scene salienti del film. La difficoltà maggiore consiste nel mantenere una lettura chiara, sia con le forme che con il colore.
A figura 26 c'è un esempio di copertina minimalista. Paco Roca è un bravissimo autore, che riesce a emozionare con storie semplici e struggenti. In questa copertina c'è tutto: l'epoca, il clima, il carattere dei protagonisti e le loro illusioni.

Proseguendo l'analisi dei vari stilemi, propongo in figura 27 una copertina del genere "pericolo imminente". È molto affascinante, raffigura il momento che prelude un'azione. Una situazione di attesa e mistero. Non è chiaro chi sia il nemico. Questo alimenta curiosità.

25 – Sergio Toppi, cover

26 – Paco Roca, *L'inverno del disegnatore* (Tunué)

27 – Gallieno Ferri, *Zagor* (Sergio Bonelli Editore)

Aggiungo una parola sulla figura 21, già vista tra le cover "effetti grafici". Quella di De Cubellis è anche una copertina "simbolica". Si tratta di un uso dei simboli diverso da quello visto con Andrea Pazienza. In questo caso l'effetto grafico del riflesso svela un disagio psicologico: quello che viene riflesso nella fontana è una realtà interiore.

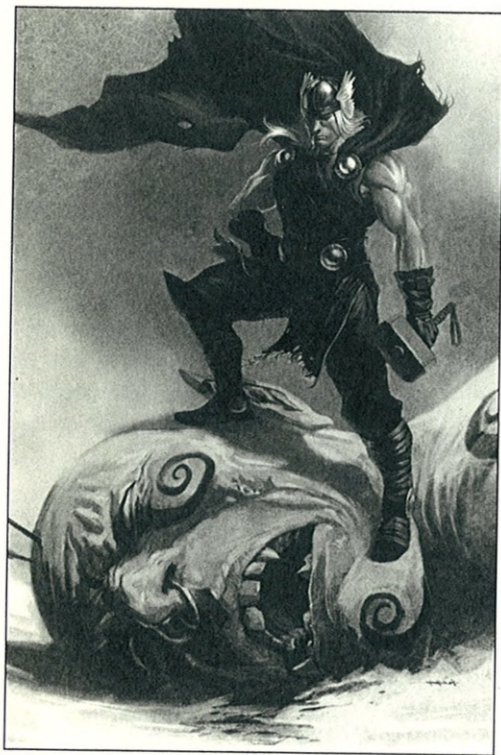
La copertina del n. 1 di *Dylan Dog* (fig. 28), una delle più famose mai realizzate in Italia, rientra nella categoria di quelle d'azione. La particolarità di questa immagine è la sintesi estrema ed efficace di quello che saranno i temi della serie. La copertina di *Napoleone* riprodotta in

28 – Claudio Villa, *Dylan Dog* (Sergio Bonelli Editore)

29 – Carlo Ambrosini, *Napoleone*
(Sergio Bonelli Editore)

30 – Carlo Ambrosini, *Napoleone*
(Sergio Bonelli Editore)

figura 29 rientra nella categoria delle cover "citazione". È infatti la citazione del n. 1 di *Dylan Dog*.
La figura successiva (la 30) propone ancora una copertina di *Napoleone*. È il primo numero della serie creata da Ambrosini. Si tratta di una cover che rivela quelle che saranno le atmosfere e i connotati dell'intera narrazione, molto psicologici e chiaroscurali. Questa copertina, tra l'altro, offre l'opportunità di citare un bel dibattito che ha trovato spazio nell'angolo della posta di *Napoleone*, numeri 38 e 39, riguardante proprio le copertine. Alcuni lettori le avrebbero preferite più dinamiche e allegre, altri apprezzavano il fatto che l'apparente freddezza facesse risaltare il carattere psicologico e simbolico dell'intera serie. Si tratta di elementi di cui un copertinista dovrebbe tener conto: privilegiare l'aspetto spettacolare dell'immagine oppure quello comunicativo, in grado di anticipare il contenuto, i temi e il tenore narrativo?

INTERVISTA

V: Hai realizzato diverse copertine per i seriali della Bonelli (*Brendon, Volto Nascosto*). La particolarità dei seriali è che, nella maggior parte dei casi, il copertinista non è colui che ha disegnato le tavole interne. Il che ovviamente rende il lavoro più difficile. Puoi dire quale è il metodo di lavoro e come ti relazioni allo sceneggiatore e al curatore della serie?
***R**: Il metodo della Bonelli è molto funzionale: mi inviano un layout della copertina, uno schizzo, oppure qualche vignetta della copertina da il-*

lustrare. Sarebbe impossibile per un disegnatore che non abbia sotto mano la storia intera impostare autonomamente un'idea grafica.
Con questo materiale realizzo tre o quattro bozzetti. Li disegno abbastanza definiti, perché una volta approvati mi ritrovo un disegno che già funziona. Quindi passo alla fase realizzativa. Scelgo la carta, che è fondamentale perché il colore reagisce in diverse maniere con la superficie. Specialmente per l'acquerello, se si sceglie una carta pressata a freddo si hanno degli effetti, se è pressata a caldo se ne hanno degli altri. Anche la texture è importante. Liscia, ruvida o semiruvida. Di solito uso la carta Arches grain torchon rough.
Poi inchiostro ed eseguo la colorazione con gli acrilici, scegliendo di volta in volta se lasciare il segno dell'inchiostrazione. Rifinisco successivamente con il computer.
V: Perché hai inserito le illustrazioni di Djurdjević, Dulac e Rackham, tra le immagini da presentare in questo libro?
R: *Le motivazioni sono diverse. Djurdjević (fig. 31) è uno dei giovani illustratori emergenti più interessanti. È riuscito a mettere a frutto la lezione dei maestri del Barocco applicandola al fumetto. Questo tipo di pittura, con il gioco di luci e ombre e con la sua drammaticità, è molto adatta a un certo tipo di arte figurativa.*
Dulac e Rackham sono due pionieri dell'illustrazione. Vanno collocati in un periodo storico, i primi anni del Novecento, dove nasce l'illustrazione moderna, specialmente in Inghilterra.
Con l'invenzione di nuove tecniche di stampa ha inizio la diffusione commerciale dei libri illustrati. L'uso dei cliché e di nuovi procedimenti fotografici, la stampa a colori, permettono di sperimentare. Nel caso di Dulac (fig. 32), che sfrutta le caratteristiche della carta

31 – Marko Djurdjević , *Thor* (Marvel Comics)

32 – Dulac, illustrazione

33 – Arthur Rackham, illustrazione

lavorata a mano e la delicatezza degli acquerelli, la riproduzione a mezzatinta prodotta in tre colori accresce la morbidezza e l'eleganza delle sue illustrazioni.

Quanto a Rackham (fig. 33), la sintesi grafica e la maestria delle stesure monocromatiche del colore sono ancora da ammirare. Hanno una loro attualità, e studiarne i segreti è uno stimolo a far meglio. In generale, gli inglesi sono dei maestri nella stesura dell'acquerello.

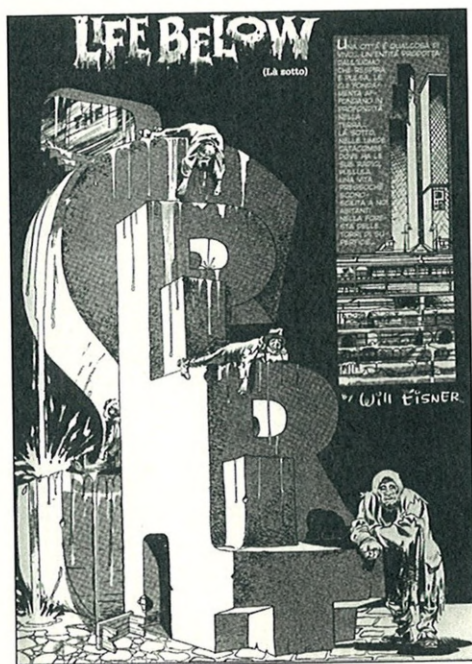
A questi autori, e altri non menzionati, riservo sempre qualche occhiata, stando attento a non copiare, perché l'umiltà e la voglia di imparare sono senza dubbio fonte di miglioramento continuo.

34 – Massimo Rotundo, *Volto Nascosto* (Sergio Bonelli Editore)

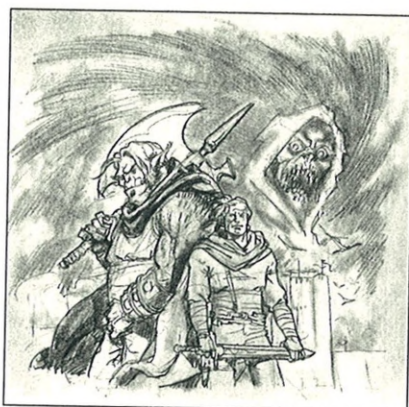
V: Vorrei chiudere l'argomento parlando delle tue copertine di *Volto Nascosto* (fig. 34). Sono molto particolari, presentano sempre una doppia immagine, una principale e una sfumata sullo sfondo. Perché questa soluzione?

***R**: Nelle copertine di* Volto Nascosto, *soprattutto le prime, il tentativo era di*

riprendere la tipologia dei manifesti cinematografici dei film storici d'avventura degli anni '50 e '60. Via col vento *per intenderci. In quei lavori, la scena era incentrata sui volti dei personaggi principali. Intorno, con un'equilibrata composizione, si illustravano alcune scene d'azione.*
Anche la tecnica è mutuata da questo tipo di cartellonistica: tempera pittorica, adatta per la sua morbidezza vellutata, valori plastici delle facce degli attori, ritratti somiglianti e fotografici, lo sfumato degli elementi in secondo piano.
In verità ho usato l'acrilico, per conferire un po' di modernità alle illustrazioni.
Abbiamo cercato di sperimentare per dare un'identità al prodotto. Concettualmente disegnare una copertina di un sequel è più difficile di una serie a episodi autoconclusivi. In questi ultimi hai sempre nuovi personaggi, nuove situazioni, nuovi antagonisti e quindi più materiale da utilizzare.

Ci piace dedicare questo capitolo a un grandissimo fumettista come Will Eisner. Tra i suoi molteplici meriti, c'è quello di avere inventato uno stile personalissimo e molto efficace di costruire le copertine. Era talmente innovativo che le sue cover non trovano eguali. Erano in grado, spesso giocando con il nome del suo personaggio più famoso (*Spirit*), di raccontare una storia con una singola immagine.

35 – Will Eisner, *Life Below* dal volume *Storie dalla mia città* (Kappa edizioni)

ESERCIZI

1) Costruire una copertina usando più personaggi e proseguendo per step.
A - Disegnare un bozzetto a matita morbida (mina 2B).
B - Realizzare un disegno a linea chiara (mina HB).
C - Disegnare a linea chiara (mina dura 2H) gli elementi sul fondo.
D - Aggiungere la mezzatinta, a matita o tramite Photoshop, e colorare con il computer usando i livelli.
Nella sequenza delle figure dalla 36 alla 39 sono riportati, a titolo di esempio, i quattro step indicati sopra. Il lavoro è di Giuseppe Matteoni. Si riferisce alla costruzione di una copertina per la miniserie *Dragonero*, edita da Sergio Bonelli.

36 – Giuseppe Matteoni,
schizzo per la copertina di *Dragonero*. Esercizio 1

37 – Giuseppe Matteoni,
matite per la copertina di *Dragonero*. Esercizio 1

38 – Giuseppe Matteoni,
matite per la copertina di *Dragonero*. Esercizio 1

39 – Giuseppe Matteoni,
Dragonero (Sergio Bonelli Editore). Esercizio 1

Per disegnare un fumetto bisogna possedere tanto le conoscenze tecniche di base legate all'anatomia e alla prospettiva quanto una serie di competenze specifiche legate alla narrazione per immagini, quali la regia e lo studio dei personaggi, dei costumi e delle scenografie.
Questo libro, nato dall'esperienza pluriennale di Massimo Rotundo e Marco Vignati, è un'indagine sulle fasi di realizzazione di un fumetto così come viene concepito nel nostro Paese e non solo. I due autori, infatti, non mancano di rivolgere uno sguardo anche alla produzione internazionale, per evidenziare tecniche, metodologie e stili diversi che possono fornire spunti, idee e insegnamenti all'aspirante disegnatore. Ciascun argomento è accompagnato da esercizi pratici che illustrano schemi, regole e suggerimenti. Insieme alle tecniche di base del disegno sono poi analizzati alcuni passaggi fondamentali per una corretta interpretazione grafica della sceneggiatura, come la documentazione, il disegno dal vero o l'uso di layout. Il testo è inoltre ricco di disegni, molti dei quali inediti.
Ad accompagnarci in questo viaggio, che vede intrecciarsi lettura ed esercitazione, è il particolare riferimento alla realtà italiana, con la sua ricca tradizione di generi, formati e stili, qui rappresentata da Rotundo e, soprattutto, dal suo metodo di lavoro.

Massimo Rotundo, disegnatore formatosi all'Accademia di Belle Arti, esordisce come fumettista nel 1978, collaborando con diverse riviste, come *L'Eternauta*, *Comic Art* e *Orient Express*. Particolarmente noto per l'abilità nel fumetto erotico, è molto apprezzato anche per le riduzioni a fumetti di opere letterarie. Nel 1990 ha vinto il premio Yellow Kid come miglior disegnatore. È uno dei fondatori e docenti della Scuola Romana dei Fumetti ed è autore e copertinista della Sergio Bonelli Editore.

Marco Vignati è sceneggiatore e disegnatore. Ha collaborato per anni con riviste come *Focus Junior* e il *Messaggero dei Ragazzi*. Ha disegnato per riviste satiriche come *Cuore* e *Veleno*. Insegna sceneggiatura presso la Scuola Romana dei Fumetti. Insieme a Yoshiko Watanabe ha scritto *Corso manga* (Dino Audino editore, 2010).

ISBN 978-88-7527-174-9

€ 16,00